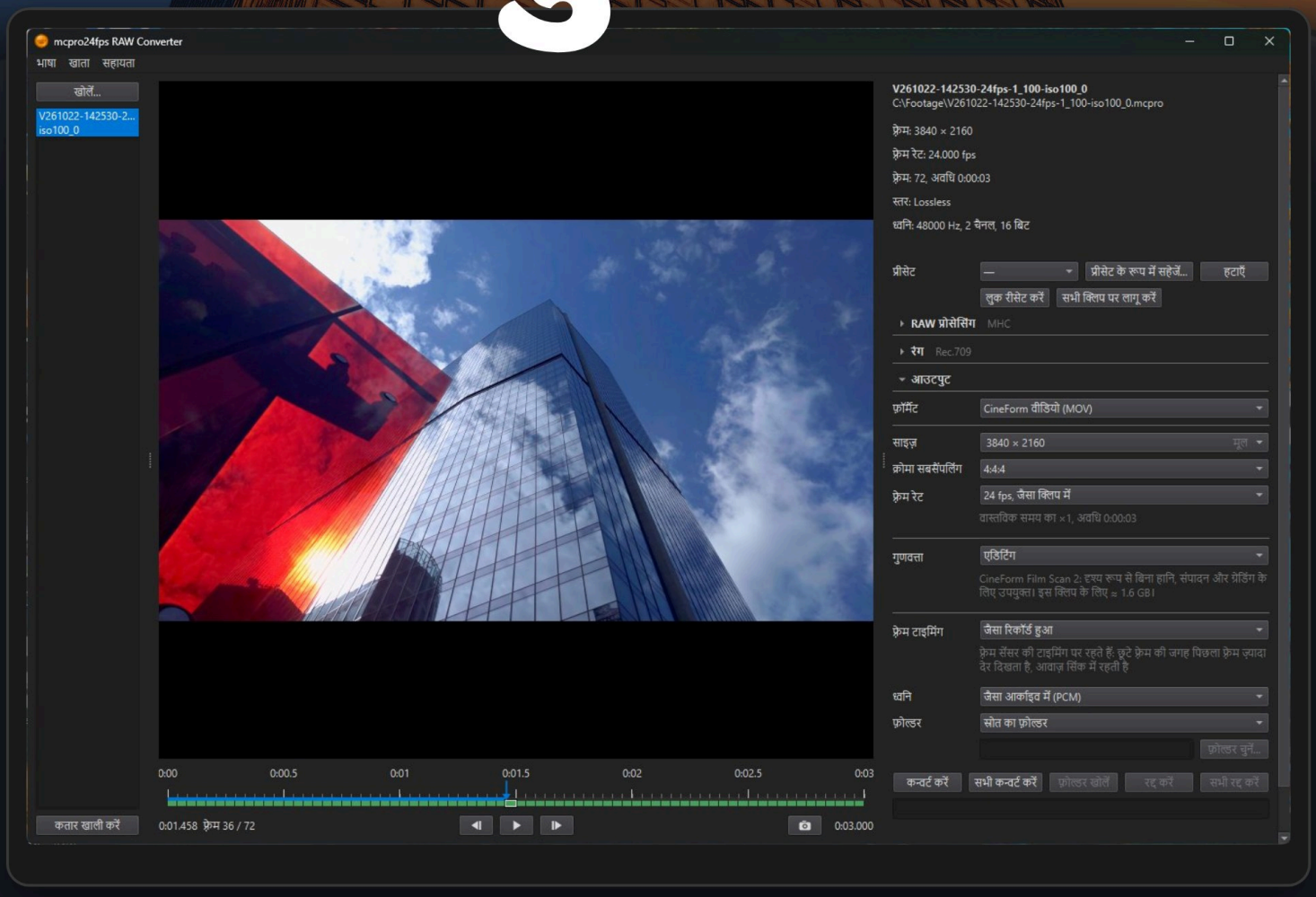
RAW Converter

mcpro24fps

एडिटर मैनुअल



RAW क्लिप की डेवलपिंग और कन्वर्ज़न: कन्वर्टर, Adobe मॉड्यूल और वर्चुअल डिस्क



mcpro24fps

RAW Converter गाइड

4 नवम्बर 2026

mcpro24fps.com/hi/guide/raw-converter

शुरुआत

- इस गाइड के बारे में
- इंस्टॉलेशन
- खाता और RAW Bundle
- अपडेट

क्लिप और प्रीव्यू

- क्लिप खोलना
- प्रीव्यू और प्लेबैक

RAW प्रोसेसिंग

- लुक और उसके प्रीसेट
- RAW प्रोसेसिंग

रंग

आउटपुट

- आउटपुट फ़ॉर्मैट
- फ़्रेम साइज़ और फ़्रेम रेट
- कोडेक और गुणवत्ता
- फ़्रेम टाइमिंग, ध्वनि और फ़ोल्डर

कन्वर्ज़न

Adobe के लिए मॉड्यूल

- सोर्स सेटिंग्स

वर्चुअल डिस्क

- डिस्क सेटिंग्स

कैसे करें

- YouTube के लिए HDR वीडियो
- DaVinci Resolve में क्लिप
- आगे की प्रोसेसिंग के लिए बिना हानि वाली फ़ाइल

शुरुआत

प्रोग्राम क्या करते हैं, इंस्टॉलेशन, खाता और अपडेट।

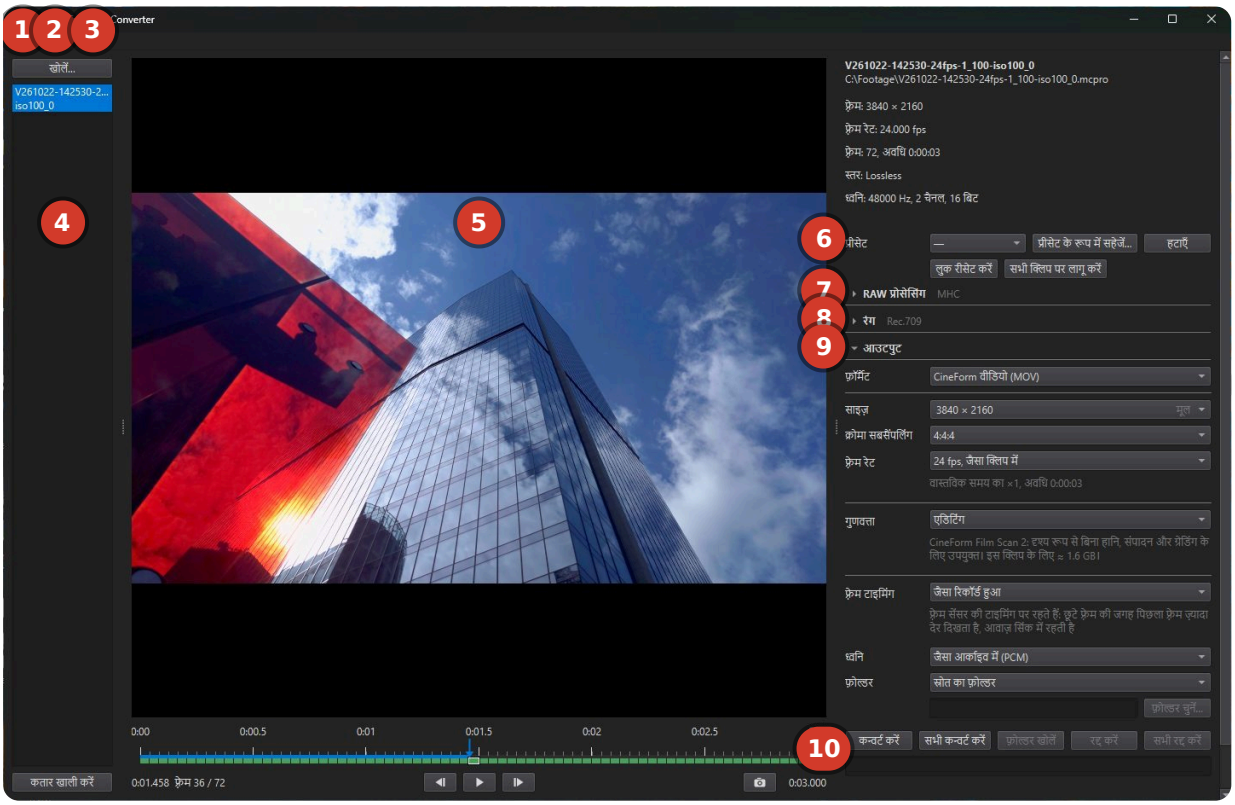
इस गाइड के बारे में

mcpro24fps RAW Converter, Windows के लिए एक प्रोग्राम है। यह उन RAW क्लिप के साथ काम करता है जो mcpro24fps ऐप ने .mcpro फ़ॉर्मैट में रिकॉर्ड की हैं। प्रोग्राम क्लिप को उसकी ध्वनि के साथ चलाता है और उसे ऐसी फ़ाइल में बदलता है जिसे एडिटिंग प्रोग्राम खोल सकें: MOV में CineForm या H.264 / HEVC वीडियो, या CinemaDNG अनुक्रम।

mcpro24fps.com का इंस्टॉलर दो और तरीके जोड़ सकता है, जिनसे इन्हीं क्लिप को बिना कन्वर्ट किए इस्तेमाल किया जा सकता है:

- Adobe के लिए मॉड्यूल, जो .mcpro क्लिप को सीधे Premiere Pro और Media Encoder में खोलता है;
- वर्चुअल डिस्क, जो हर .mcpro क्लिप को CinemaDNG फ़ोल्डर के रूप में दिखाती है, ताकि DaVinci Resolve और CinemaDNG पढ़ने वाले दूसरे प्रोग्राम उसे सीधे इस्तेमाल कर सकें।

क्लिप देखना और चलाना मुफ़्त है। कन्वर्ट करने, फ़्रेम सहेजने, मॉड्यूल और वर्चुअल डिस्क के लिए RAW Bundle वाला mcpro24fps खाता चाहिए। यह वही खरीद है जो फ़ोन ऐप में होती है। देखें खाता और RAW Bundle।



कौन-सा तरीका चुनें

- आपको एडिटिंग, क्लाइंट या अपलोड के लिए साधारण वीडियो फ़ाइल चाहिए: क्लिप को कन्वर्ट करें। कन्वर्टर HDR वीडियो (HLG या HDR10) भी बना सकता है, और NVIDIA ग्राफ़िक्स कार्ड हो तो बिल्कुल बिना हानि वाली फ़ाइल भी।
- आप Premiere Pro में एडिट करते हैं या Media Encoder से एक्सपोर्ट करते हैं: मॉड्यूल इंस्टॉल करें और क्लिप को सीधे टाइमलाइन पर रखें।
- आप DaVinci Resolve में एडिट करते हैं, मुफ़्त संस्करण में या Studio में: वर्चुअल डिस्क का उपयोग करें। Resolve को CinemaDNG दिखता है, इसलिए उसका RAW पैनल काम करता है।
- आपको आर्काइव करने या किसी को सौंपने के लिए CinemaDNG कॉपी चाहिए: **CinemaDNG अनुक्रम** में कन्वर्ट करें।

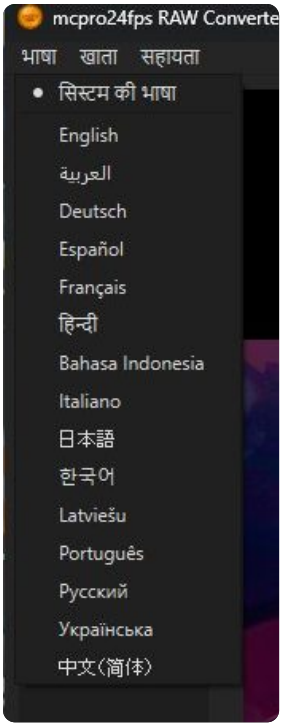
यह गाइड कैसे बनी है

कन्वर्टर विंडो में बाईं ओर क्लिप की सूची है और दाईं ओर प्रीव्यू। प्रीव्यू के नीचे सेटिंग्स के तीन समूह हैं, उसी क्रम में जिसमें तस्वीर प्रोसेस होती है। गाइड विंडो के क्रम में चलती है:

1. क्लिप और प्रीव्यू: क्लिप खोलना, सूची, प्लेबैक, फ़्रेम स्थिति पट्टी;
2. RAW प्रोसेसिंग: क्लिप का लुक और उसके प्रीसेट, व्हाइट बैलेंस, डिबेयर, लेंस सुधार;
3. रंग: एक्सपोज़र, SDR या HDR, आउटपुट कर्व, आपका LUT;
4. आउटपुट: फ़ॉर्मैट, फ़्रेम साइज़ और फ़्रेम रेट, कोडेक और गुणवत्ता, ध्वनि, फ़ोल्डर;
5. कन्वर्ज़न: शुरू करना, कतार, पहले से मौजूद फ़ाइलें, त्रुटियाँ।

इसके बाद Adobe के लिए मॉड्यूल और वर्चुअल डिस्क के अध्याय आते हैं, और अंत में चरण-दर-चरण लेख।

गाइड हर सेटिंग को ठीक उसी नाम से बुलाती है जो विंडो में है, पेज की भाषा में। विंडो की भाषा बदलने के लिए **भाषा** मेनू का उपयोग करें: भाषा तुरंत बदल जाती है, प्रोग्राम दोबारा शुरू किए बिना।



इंस्टॉलेशन

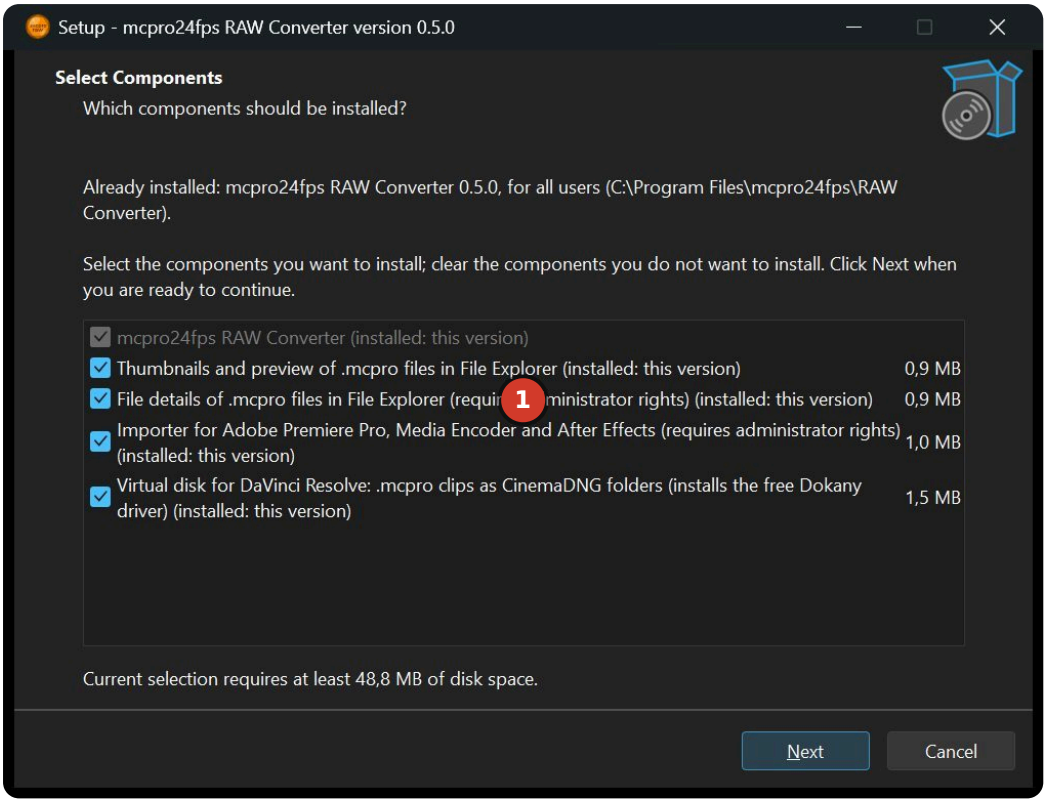
प्रोग्राम 64-बिट Windows 10 और 11 पर चलते हैं। 4K क्लिप के लिए 8 GB या उससे ज़्यादा मेमोरी की सलाह दी जाती है। प्रीव्यू और तेज़ कन्वर्ज़न के लिए OpenGL 4.3 वाला ग्राफ़िक्स कार्ड चाहिए। H.264 और HEVC के लिए ग्राफ़िक्स कार्ड में या प्रोसेसर के बिल्ट-इन ग्राफ़िक्स में वीडियो एनकोडर भी होना चाहिए (NVIDIA, AMD या Intel)।

दो संस्करण हैं:

- Microsoft Store से: सिर्फ़ कन्वर्टर। Store ही उसे इंस्टॉल और अपडेट करता है।
- mcpro24fps.com से: पूरा सेट, जिसमें Adobe के लिए मॉड्यूल, वर्चुअल डिस्क और फ़ाइल एक्सप्लोरर में .mcpro के थंबनेल शामिल हैं। यह संस्करण खुद अपडेट होता है (देखें अपडेट)।

कंप्यूटर पर इनमें से सिर्फ़ एक ही हो सकता है। अगर कंप्यूटर पर Store वाला संस्करण है, तो साइट का इंस्टॉलर पहले उसे हटाने को कहता है और इसके लिए Windows सेटिंग्स में ऐप्स खोल देता है।

इंस्टॉलर क्या पूछता है

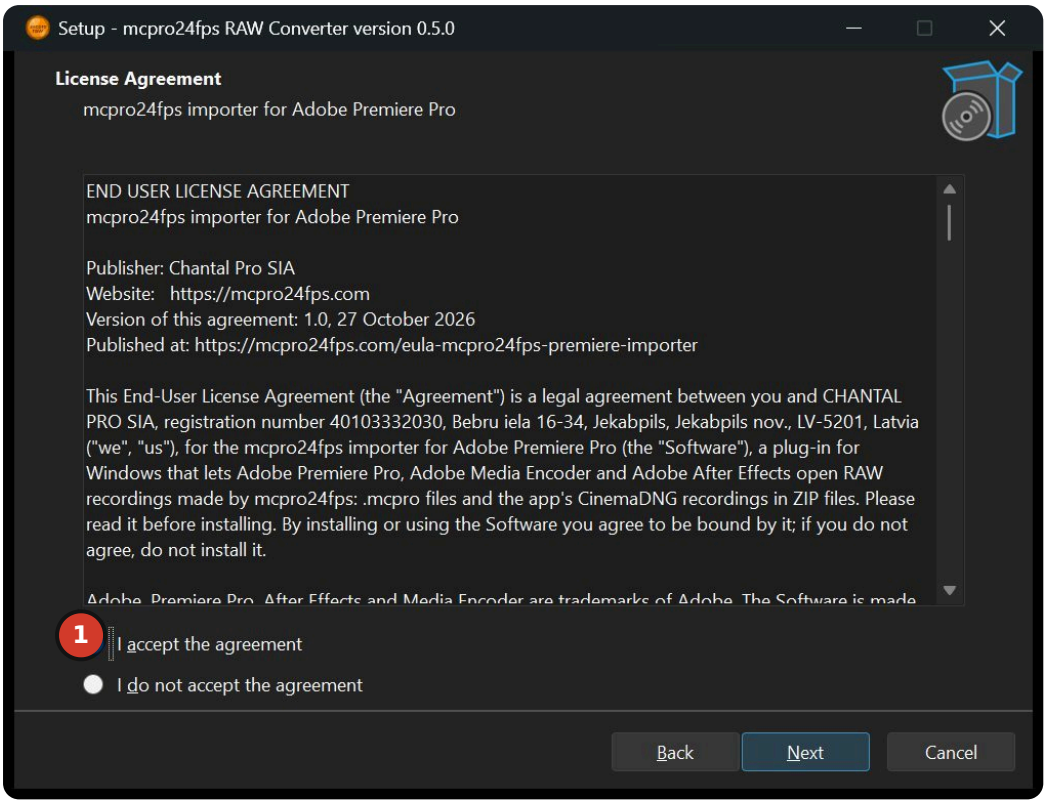


1 कंपोनेंट

इंस्टॉलर हिंदी में नहीं खुलता, इसलिए नीचे उसके विकल्पों के अंग्रेज़ी नाम दिए गए हैं और कोष्ठक में अनुवाद। जो चाहिए, उस पर टिक लगाएँ:

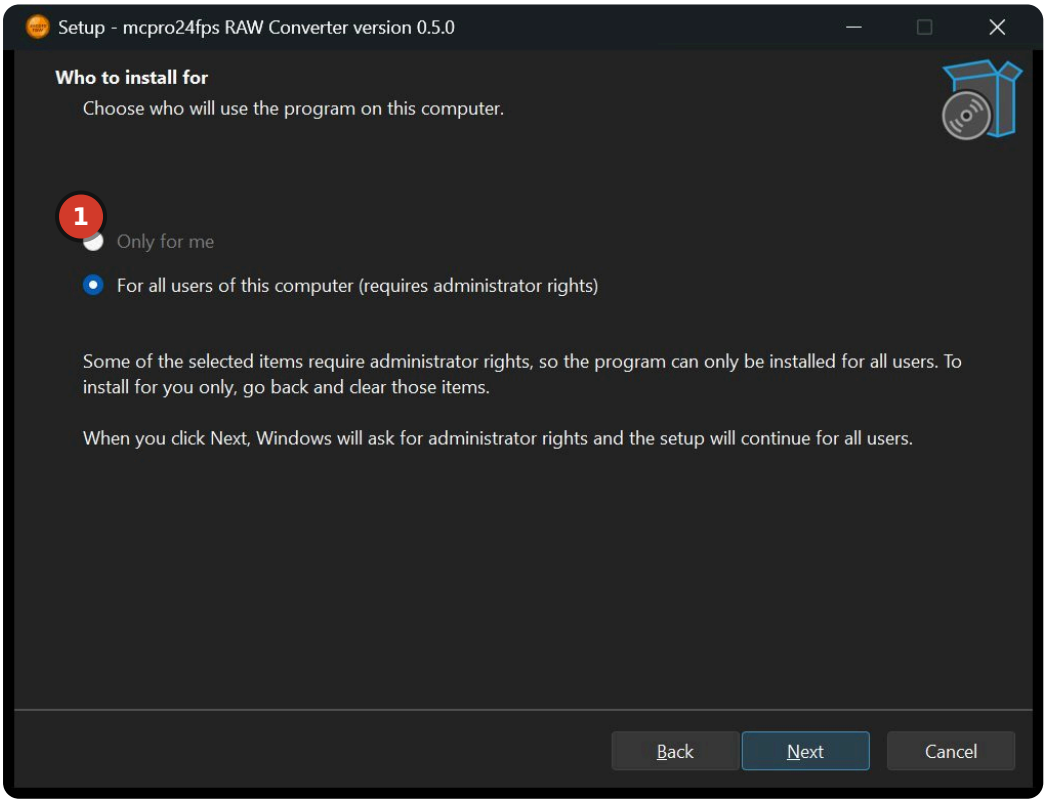
- mcpro24fps RAW Converter: हमेशा इंस्टॉल होता है।
- Thumbnails and preview of .mcpro files in File Explorer (फ़ाइल एक्सप्लोरर में .mcpro फ़ाइलों के थंबनेल और प्रीव्यू)। डिफ़ॉल्ट रूप से चालू।
- File details of .mcpro files in File Explorer (फ़ाइल एक्सप्लोरर में .mcpro फ़ाइलों का विवरण): विवरण टैब और टूलटिप में अवधि, फ़्रेम साइज़, फ़्रेम रेट, ध्वनि और कैमरा। एडमिनिस्ट्रेटर अधिकार चाहिए।
- Importer for Adobe Premiere Pro, Media Encoder and After Effects (Adobe Premiere Pro, Media Encoder और After Effects के लिए इम्पोर्टर)। यह सिर्फ़ तब दिखता है जब Premiere Pro इंस्टॉल हो। एडमिनिस्ट्रेटर अधिकार चाहिए।
- Virtual disk for DaVinci Resolve (DaVinci Resolve के लिए वर्चुअल डिस्क)। डिफ़ॉल्ट रूप से बंद। इसके साथ मुफ़्त Dokany ड्राइवर इंस्टॉल होता है।

1 लाइसेंस अनुबंध



कन्वर्टर का लाइसेंस, और अगर इम्पोर्टर पर टिक है तो इम्पोर्टर का भी।

1 किसके लिए इंस्टॉल करें



Only for me (सिर्फ़ मेरे लिए) या For all users of this computer (इस कंप्यूटर के सभी उपयोगकर्ताओं के लिए)। सभी उपयोगकर्ताओं के लिए इंस्टॉल करने को एडमिनिस्ट्रेटर अधिकार चाहिए, और कुछ कंपोनेंट को भी। अगर इनमें से कोई भी टिक किया गया है, तो प्रोग्राम सिर्फ़ सभी उपयोगकर्ताओं के लिए इंस्टॉल हो सकता है। सिर्फ़ अपने लिए इंस्टॉल करना हो, तो पीछे जाएँ और उनके टिक हटा दें।

Dokany ड्राइवर

यह पेज सिर्फ़ वर्चुअल डिस्क के साथ आता है, और तभी, जब Dokany अभी इंस्टॉल न हो। Dokany अलग से इंस्टॉल होता है: Windows एडमिनिस्ट्रेटर अधिकार माँगता है, और ऐप्स में वह Dokan Library नाम से दिखता है।

टास्क

डेस्कटॉप शॉर्टकट, और वर्चुअल डिस्क के लिए Windows में साइन इन करने पर उसका अपने-आप शुरू होना (डिफ़ॉल्ट रूप से चालू)।

इंस्टॉलेशन पूरा होने पर आप तुरंत कन्वर्टर और वर्चुअल डिस्क की सेटिंग्स खोल सकते हैं।

बाद में कोई कंपोनेंट जोड़ने या हटाने के लिए इंस्टॉलर फिर से चलाएँ। कंपोनेंट वाले पेज पर दिखता है कि क्या इंस्टॉल है; किसी हिस्से को हटाने के लिए उसका टिक हटा दें।

फ़ाइल एक्सप्लोरर में

- .mcpro क्लिप के थंबनेल दिखते हैं, और प्रीव्यू पैनल में एक फ़्रेम।
- फ़ाइल विवरण इंस्टॉल हो, तो विवरण टैब पर क्लिप की अवधि, फ़्रेम साइज़ और फ़्रेम रेट, बिटरेट, ध्वनि, रिकॉर्डिंग की तारीख और कैमरा दिखते हैं।
- .mcpro क्लिप पर डबल-क्लिक करने से वह कन्वर्टर में खुलती है।

अनइंस्टॉल करना

Windows सेटिंग्स → ऐप्स खोलें। अगर Dokany वर्चुअल डिस्क के साथ इंस्टॉल हुआ था, तो आपसे पूछा जाएगा कि क्या उसे भी हटाना है। अगर दूसरे प्रोग्राम Dokany का उपयोग करते हैं, तो उसे रहने दें।

खाता और RAW Bundle

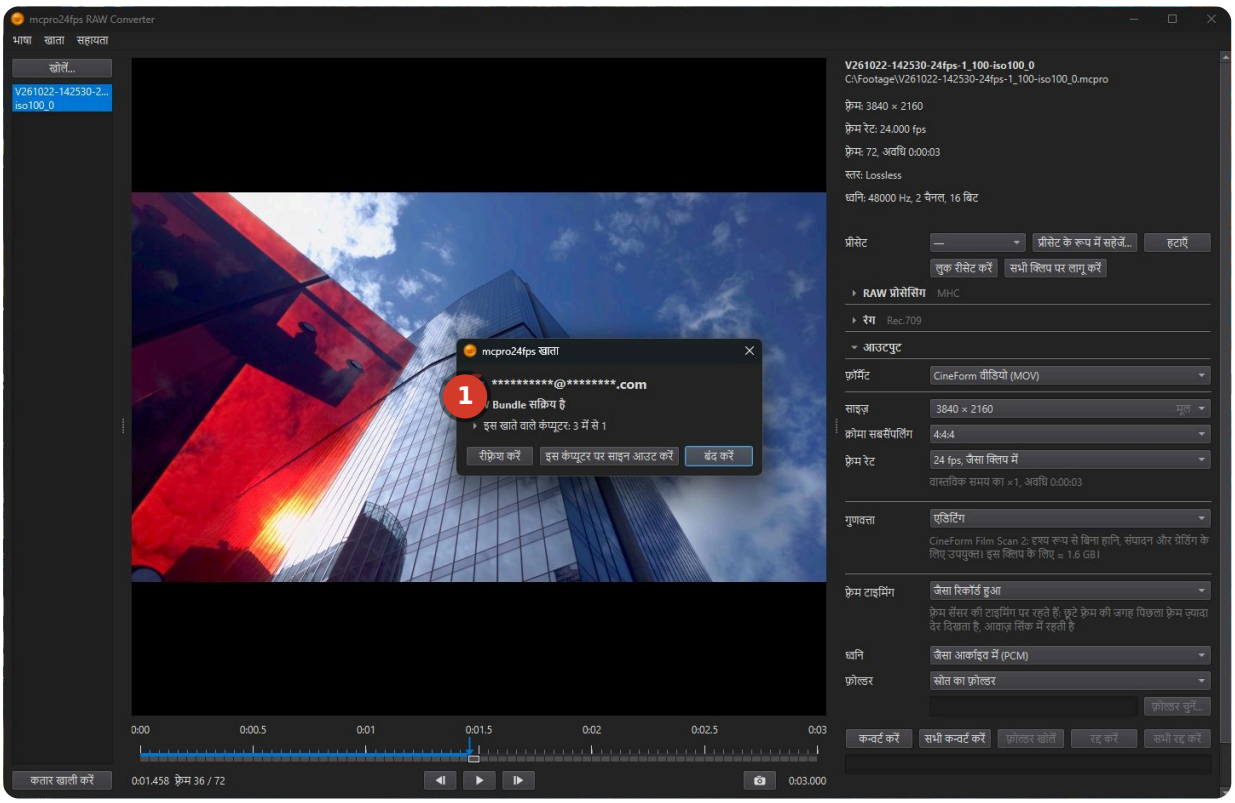
प्रोग्राम में: खाता → खाता…

क्लिप खोलने और चलाने के लिए खाते की ज़रूरत नहीं है। कन्वर्ट करने, फ़्रेम को DNG में सहेजने, Adobe के लिए मॉड्यूल और वर्चुअल डिस्क के लिए RAW Bundle वाला mcpro24fps खाता चाहिए।

RAW Bundle, Android फ़ोन पर mcpro24fps ऐप में बिकता है (Google Play, AppGallery या RuStore)। कन्वर्टर में कुछ भी खरीदना नहीं होता: उसी खाते से साइन इन करें जो आपने फ़ोन पर इस्तेमाल किया था, और खरीद यहाँ भी काम करेगी। 7 दिन का मुफ़्त ट्रायल पहली बार साइन इन करने पर शुरू होता है, फ़ोन पर या कंप्यूटर पर। हर खाते को एक ही ट्रायल मिलता है।

जब तक आप साइन इन नहीं करते, विंडो में **साइन इन करें…** दिखता है, **कन्वर्ट करें** बटन नहीं। यह बटन खाते की विंडो खोलता है, और **खाता** → **खाता…** भी।





साइन इन करना

Google से साइन इन करें, **HUAWEI ID से साइन इन करें** या **VK ID से साइन इन करें** चुनें, जिससे भी आपने ऐप में खरीदारी की थी: Google Play के लिए Google, AppGallery के लिए HUAWEI ID, RuStore के लिए VK ID। साइन-इन पेज आपके वेब ब्राउज़र में खुलता है। वहाँ साइन इन पूरा करें और प्रोग्राम पर लौट आएँ। खाते में पुष्टि किया हुआ ईमेल पता होना चाहिए, इसलिए HUAWEI ID और VK ID के पेज पर अपने ईमेल तक पहुँच की अनुमति दें।

1 विंडो क्या दिखाती है

- **RAW Bundle सक्रिय है**: खरीद इसी खाते पर है।

- **निःशुल्क ट्रायल … तक**: ट्रायल चल रहा है और इस तारीख को खत्म होगा।
- **इस खाते में RAW Bundle नहीं है**: आप साइन इन हैं, लेकिन न कोई खरीद है, न ट्रायल बचा है। इसी खाते से फ़ोन के ऐप में RAW Bundle खरीदें, फिर **रीफ़्रेश करें** पर क्लिक करें।
- **… तक इंटरनेट के बिना काम करता है**: प्रोग्राम लाइसेंस ऑनलाइन जाँचता है। कनेक्शन के बिना यह 14 दिन तक काम करता रहता है। यह पंक्ति तब दिखती है जब कंप्यूटर कुछ समय से ऑफ़लाइन हो।

रीफ़्रेश करें सर्वर से तुरंत दोबारा पूछता है, जैसे फ़ोन पर खरीदने के ठीक बाद।

कंप्यूटर

एक खाता एक साथ अधिकतम तीन कंप्यूटरों पर काम करता है। फ़ोन अलग से गिने जाते हैं। सूची देखने के लिए **इस खाते वाले कंप्यूटर: … में से …** पंक्ति पर क्लिक करें: उसमें **यह कंप्यूटर** और बाकी कंप्यूटर हैं, हर एक के साथ आख़िरी इस्तेमाल की तारीख। किसी दूसरे कंप्यूटर के आगे **साइन आउट करें** उसकी जगह खाली कर देता है, ताकि आप पुराने कंप्यूटर पर लौटे बिना नए कंप्यूटर पर साइन इन कर सकें।

इस कंप्यूटर पर साइन आउट करें इस कंप्यूटर से साइन-इन हटाता है और उसकी जगह खाली करता है।

Adobe के लिए मॉड्यूल और वर्चुअल डिस्क का अपना अलग साइन-इन नहीं है। वे कन्वर्टर की इसी विंडो का उपयोग करते हैं।

अपडेट

प्रोग्राम में: सहायता → अपडेट जाँचें…

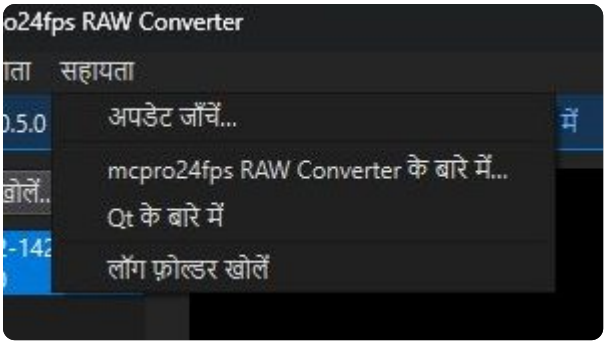
Microsoft Store वाले संस्करण को Store ही अपडेट करता है, किसी भी दूसरे Store ऐप की तरह। इस पेज पर लिखी हर बात mcpro24fps.com से इंस्टॉल किए गए संस्करण के बारे में है।

हर बार शुरू होने पर कन्वर्टर mcpro24fps सर्वर से पूछता है कि क्या नया संस्करण आया है। अगर आया है, तो मेनू के नीचे विंडो की पूरी चौड़ाई में एक पट्टी दिखती है, जिसमें तीन लिंक होते हैं:

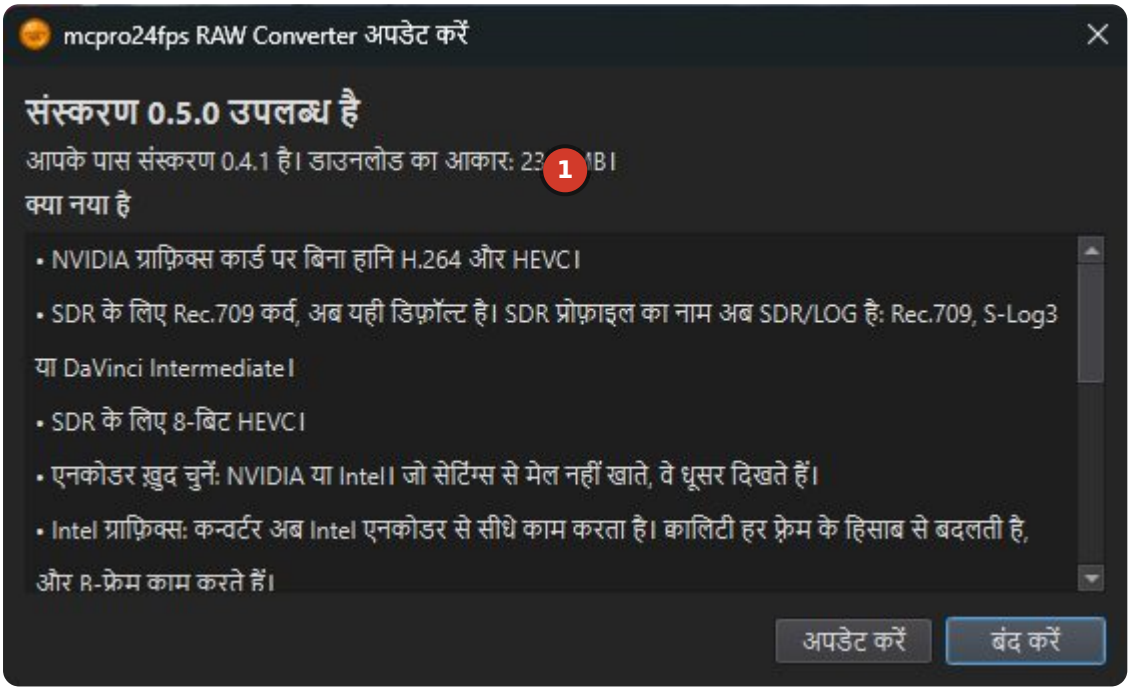
- **क्या नया है** अपडेट विंडो खोलता है, जिसमें बदलावों की सूची है;
- **अपडेट करें** वही विंडो खोलता है और तुरंत डाउनलोड शुरू कर देता है;
- **बाद में** पट्टी को एक हफ़्ते के लिए छिपा देता है।



खुद जाँचने के लिए **सहायता → अपडेट जाँचें…** चुनें। अपने-आप होने वाली जाँच बंद करने के लिए **सहायता → mcpro24fps RAW Converter के बारे में…** खोलें और **अपडेट अपने-आप जाँचें** का टिक हटा दें।



1 अपडेट इंस्टॉल करना



अपडेट विंडो नया इंस्टॉलर डाउनलोड करती है और चलाने से पहले उसे जाँचती है। फ़ाइल पर Chantal Pro SIA का हस्ताक्षर होना चाहिए और उसका चेकसम सर्वर से मिले चेकसम से मेल खाना चाहिए। अगर फ़ाइल जाँच में विफल होती है, तो उसे हटा दिया जाता है और कुछ भी इंस्टॉल नहीं होता।

इंस्टॉल करें कन्वर्टर बंद करता है, पूरा सेट (कन्वर्टर, Adobe के लिए मॉड्यूल, वर्चुअल डिस्क) अपडेट करता है और कन्वर्टर फिर से खोलता है। अगर प्रोग्राम सभी उपयोगकर्ताओं के लिए इंस्टॉल किए गए थे, तो Windows पहले अनुमति माँगता है।

- जब कोई क्लिप कन्वर्ट हो रही हो, **अपडेट करें** और **इंस्टॉल करें** उपलब्ध नहीं होते: "**पहले कन्वर्ज़न रोकें**"।
- जब Premiere Pro, Media Encoder या After Effects खुला हो, Adobe के लिए मॉड्यूल बदला नहीं जा सकता। विंडो में **Adobe प्रोग्राम बंद करें** दिखता है, साथ में उन प्रोग्रामों की सूची जो अभी खुले हैं। उनके बंद होते ही अपडेट अपने-आप आगे बढ़ता है।

क्लिप और प्रीव्यू

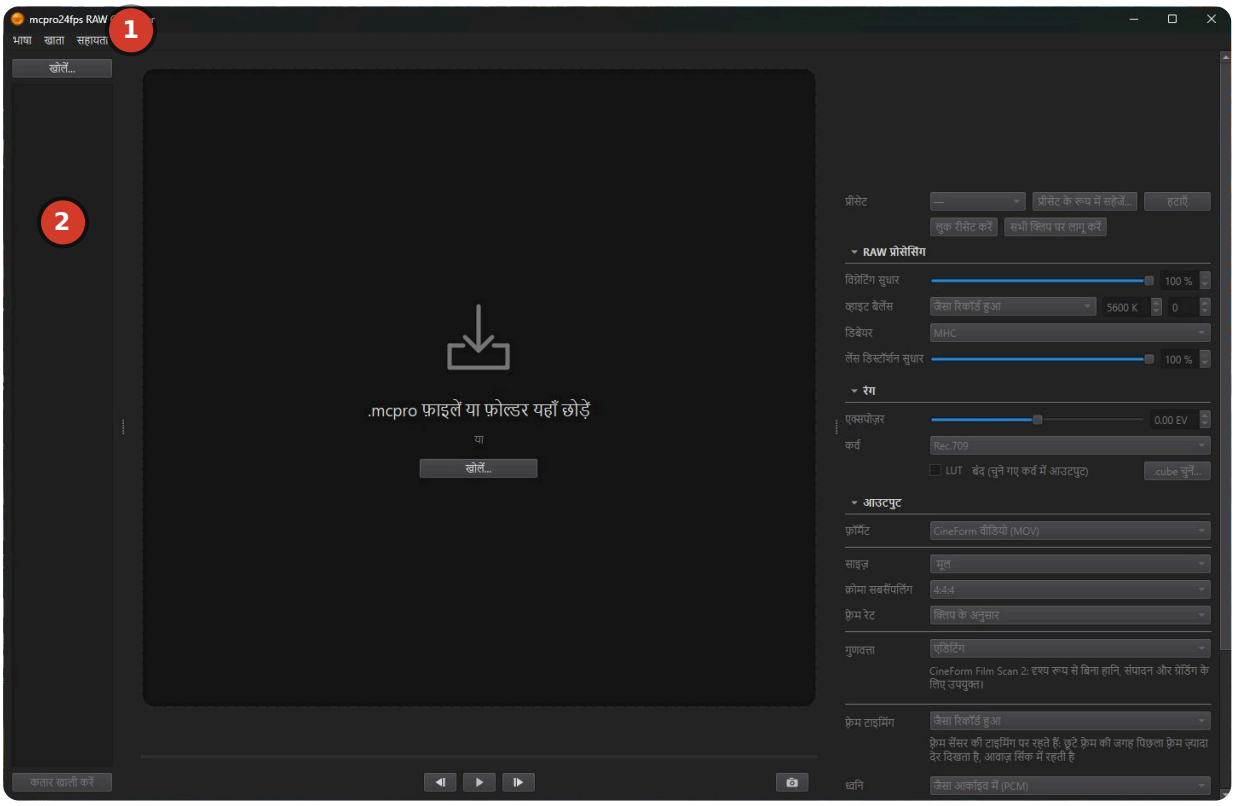
क्लिप खोलना, क्लिप की सूची, प्लेबैक और फ़्रेम स्थिति पट्टी।

क्लिप खोलना

कन्वर्टर mcpro24fps ऐप से रिकॉर्ड की गई .mcpro फ़ॉर्मैट की क्लिप खोलता है। पहले उन्हें फ़ोन से कंप्यूटर पर कॉपी करें: प्रोग्राम फ़ाइलें डिस्क से पढ़ता है, जुड़े हुए फ़ोन से नहीं।

क्लिप जोड़ने के दो तरीके हैं:

- सूची के ऊपर **खोलें...**: एक या ज़्यादा .mcpro फ़ाइलें चुनें;
- फ़ाइल एक्सप्लोरर से फ़ाइलें या पूरे फ़ोल्डर विंडो में खींचकर लाएँ: **.mcpro फ़ाइलें या फ़ोल्डर यहाँ छोड़ें**। फ़ोल्डर डालने पर उसकी हर .mcpro क्लिप जुड़ जाती है, सब-फ़ोल्डरों की क्लिप भी।



जब तक आप कोई क्लिप नहीं चुनते, प्रीव्यू के नीचे की सेटिंग्स धूसर रहती हैं।

1 मेनू

- **भाषा**: विंडो की भाषा। यह तुरंत बदल जाती है। डिफ़ॉल्ट रूप से यह Windows की भाषा होती है।
- **सहायता → लॉग फ़ोल्डर खोलें**: प्रोग्राम के लॉग `log.txt` वाला फ़ोल्डर खोलता है। अगर कुछ गड़बड़ हो, तो इसे अपने संदेश के साथ भेजें।

2 क्लिप की सूची

सूची में हर क्लिप का नाम दिखता है, और कन्वर्ज़न के दौरान उसकी स्थिति: **कतार में**, प्रतिशत के साथ **कन्वर्ट हो रहा है**, **पूरा**, **रद्द** या कोई त्रुटि। क्षतिग्रस्त फ़ाइल, या ऐसी फ़ाइल जो .mcpro क्लिप नहीं है, पर **पढ़ा नहीं जा सकता** लिखा होता है।

- **कतार से हटाएँ** (क्लिप पर राइट-क्लिक करें या Delete दबाएँ) एक क्लिप को सूची से हटाता है। डिस्क पर फ़ाइल बनी रहती है।
- सूची के नीचे **कतार खाली करें** पूरी सूची खाली करता है। कोई क्लिप कन्वर्ट हो रही हो, तो यह उपलब्ध नहीं होता: "**पहले कन्वर्ज़न रोकें**"।

क्लिप का विवरण

दाईं ओर, सेटिंग्स के ऊपर, चुनी गई क्लिप का विवरण दिखता है:

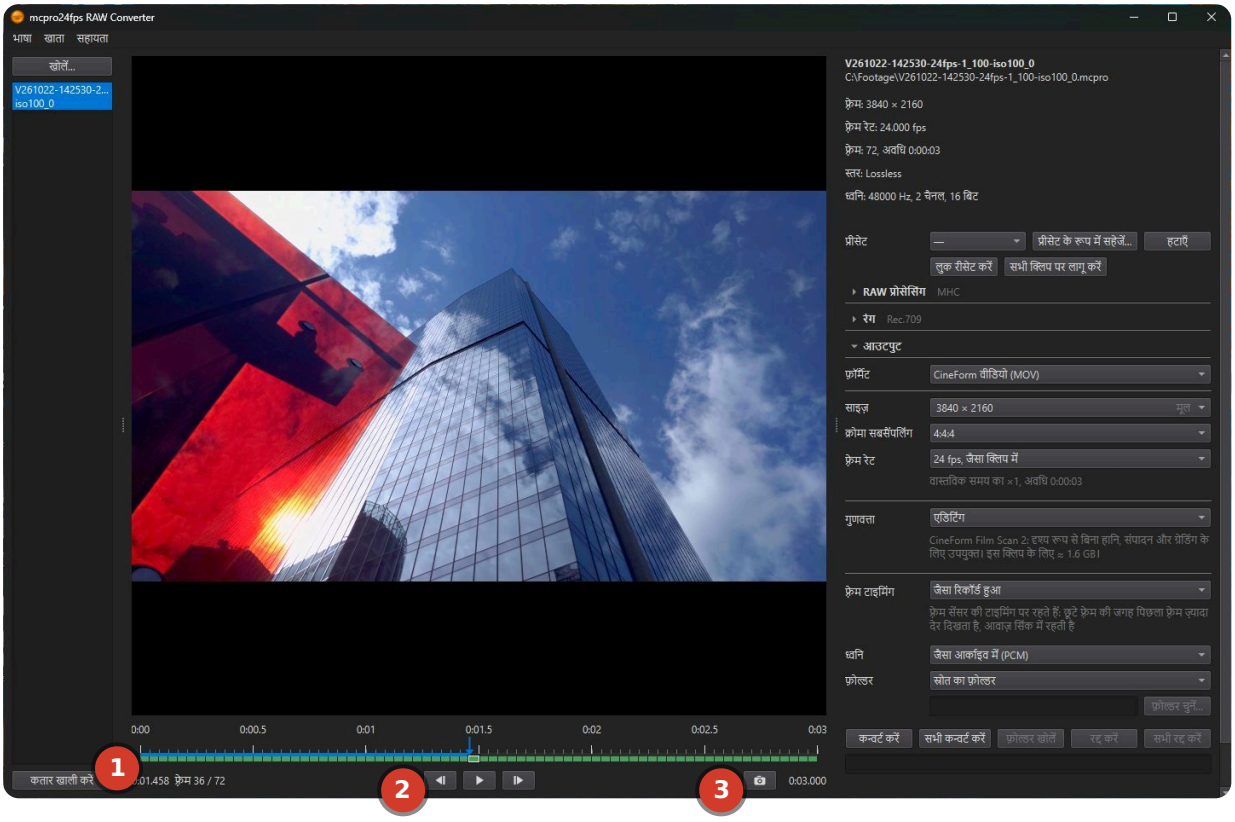
- **फ़्रेम:** … × …: फ़्रेम साइज़;
- फ़्रेम रेट, और स्लो मोशन या टाइम-लैप्स में वह रेट भी जिस पर क्लिप शूट हुई: … fps (… fps **पर शूट किया गया**);
- **फ़्रेम:** …, **अवधि** …;
- **स्तर:** …: .mcpro फ़ाइल का कंप्रेशन स्तर (LL, HQ, SQ या LT, जैसा ऐप में चुना गया था);
- **ध्वनि:** … Hz, … **चैनल**, … **बिट**, या **ध्वनि: नहीं**।

लुक क्लिप के पास सहेजा जाता है

RAW **प्रोसेसिंग** और **रंग** में आप जो भी सेट करते हैं, उसी से उस क्लिप का लुक बनता है। प्रोग्राम इसे अपने-आप क्लिप के पास एक छोटी फ़ाइल में सहेजता है। फ़ाइल का नाम क्लिप जैसा ही होता है, बस अंत में `.look.json` होता है। क्लिप फिर से खोलें, लुक लौट आएगा। क्लिप को इस फ़ाइल के साथ कॉपी करें, तो दूसरे कंप्यूटर पर भी लुक लौट आएगा। अगर फ़ोल्डर सिर्फ़ पढ़ने के लिए है (राइट-प्रोटेक्टेड कार्ड, ऐसा नेटवर्क फ़ोल्डर जिसमें आप लिख नहीं सकते), तो प्रोग्राम बताता है: "**लुक क्लिप के पास सहेजा नहीं गया:** …"।

प्रीव्यू और प्लेबैक

प्रीव्यू चुनी गई क्लिप को उसके मौजूदा लुक के साथ दिखाता है, यानी वही तस्वीर जो कन्वर्ट की गई फ़ाइल में लिखी जाती है। सेटिंग्स में हर बदलाव तुरंत दिखता है।



1 फ़्रेम स्थिति पट्टी

समय पट्टी के नीचे एक पतली पट्टी है, जिसमें क्लिप के हर हिस्से के लिए एक खाना है। क्लिप खुली रहते हुए प्रोग्राम पृष्ठभूमि में उसे जाँचता है और खानों को रंग देता है: "**फ़्रेम की स्थिति: हरा यानी ठीक, नारंगी यानी क्षतिग्रस्त, लाल यानी छूटा, धूसर यानी जाँचा नहीं गया**"।

- लाल: यहाँ फ़ोन ने फ़्रेम रिकॉर्ड नहीं किया (**छूटा फ़्रेम**, या लगातार कई हों तो **छूटे फ़्रेम: …**)।
- नारंगी: फ़्रेम क्षतिग्रस्त है। टूलटिप बताता है कि उसके कितने हिस्से पढ़े नहीं जा सके: **क्षतिग्रस्त फ़्रेम … (… में से … स्लाइस)**।

किसी खाने का मतलब जानने के लिए उस पर माउस ले जाएँ। छूटे और क्षतिग्रस्त फ़्रेम कन्वर्ज़न नहीं रोकते। फ़ाइल में उनके साथ क्या होगा, यह फ़्रेम टाइमिंग में सेट होता है।

2 प्लेबैक

- ▶ / ❚❚: **चलाएँ (स्पेस)**, **रोकें (स्पेस)**। क्लिप अपनी ध्वनि के साथ चलती है।
- < और >: **पिछला फ़्रेम (←)**, **अगला फ़्रेम (→)**।
- समय पट्टी: इसे खींचकर क्लिप के किसी भी बिंदु पर जाएँ। इसके पास समय और फ़्रेम नंबर दिखते हैं।

प्लेबैक आउटपुट के **फ़्रेम रेट** के हिसाब से चलता है। अगर 120 fps पर शूट की गई क्लिप के लिए आउटपुट में 30 fps सेट है, तो प्रीव्यू उसे चार गुना धीमा चलाता है, ठीक वैसे ही जैसे फ़ाइल चलेगी।

3 फ़्रेम को DNG में सहेजें

कैमरा वाला बटन स्क्रीन पर दिख रहे फ़्रेम को DNG फ़ाइल के रूप में सहेजता है: रिकॉर्ड किया गया RAW फ़्रेम, बिना लुक के। फ़ाइल आउटपुट **फ़ोल्डर** में जाती है, और प्रोग्राम उसके पाथ के साथ **फ़्रेम सहेजा गया:** … दिखाता है। यह बटन RAW Bundle के साथ साइन इन करने पर दिखता है।

जब प्रीव्यू नहीं है

प्रीव्यू के लिए OpenGL 4.3 वाला ग्राफ़िक्स कार्ड चाहिए। जिस कंप्यूटर पर यह नहीं है, वहाँ प्रोग्राम कहता है: "**इस कंप्यूटर पर प्रीव्यू उपलब्ध नहीं है: … । कन्वर्ज़न प्रोसेसर पर चलता है (धीमा)।**" आप फिर भी सेटिंग्स बदल सकते हैं और कन्वर्ट कर सकते हैं।

HDR प्रीव्यू के बारे में प्रोफ़ाइल देखें।

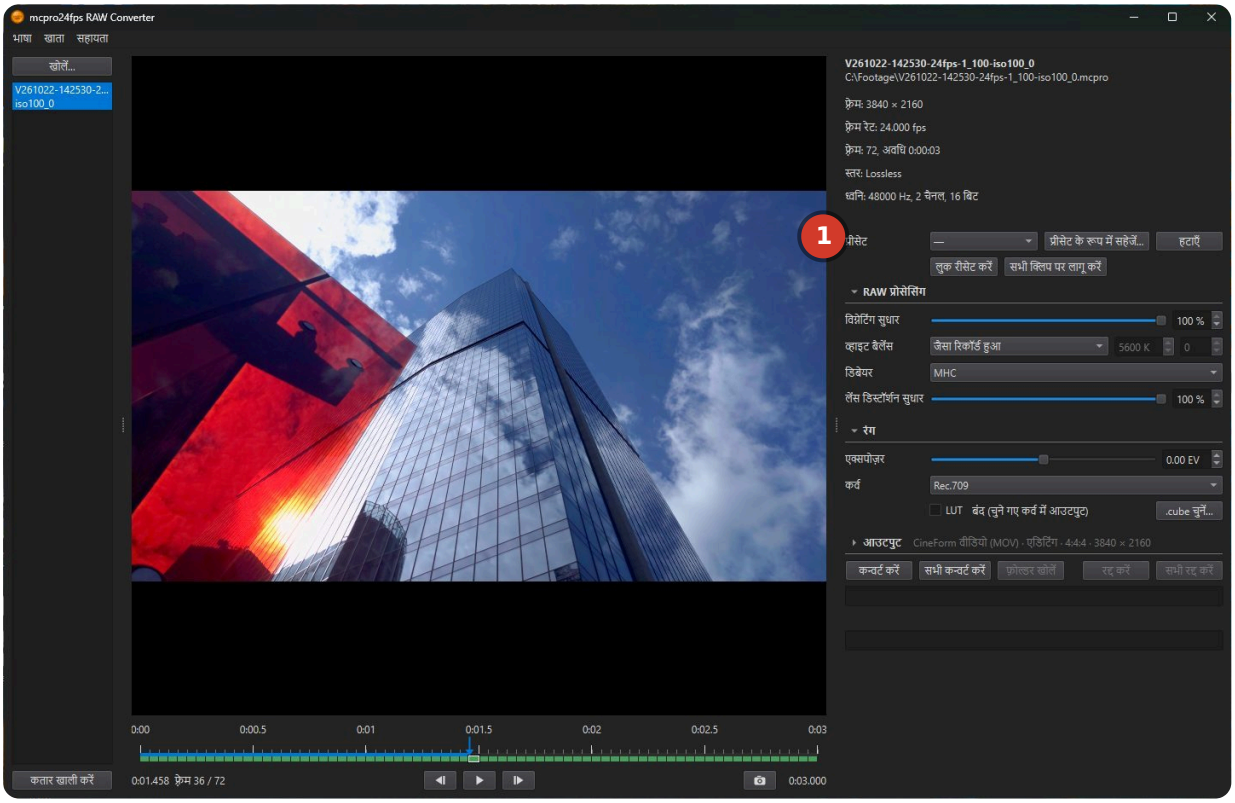
RAW प्रोसेसिंग

क्लिप का लुक, लुक के प्रीसेट, और RAW डेटा के साथ क्या होता है।

लुक और उसके प्रीसेट

प्रीव्यू के नीचे की सेटिंग्स तीन समूहों में हैं, उसी क्रम में जिसमें तस्वीर बनती है। **RAW प्रोसेसिंग** RAW डेटा पर काम करता है, **रंग** उससे तस्वीर बनाता है, और **आउटपुट** तय करता है कि आपको कौन-सी फ़ाइल मिलेगी। किसी समूह को समेटने के लिए उसके शीर्षक पर क्लिक करें। समेटा हुआ समूह एक छोटी पंक्ति में दिखाता है कि उसमें क्या चुना गया है।

पहले दो समूह क्लिप का लुक बनाते हैं। हर क्लिप का अपना लुक होता है, जो उसके पास `.look.json` फ़ाइल में रखा जाता है (देखें क्लिप खोलना)। **आउटपुट** की सेटिंग्स सभी क्लिप के लिए एक जैसी होती हैं।



1 प्रीसेट



समूहों के ऊपर की पंक्ति। प्रीसेट एक सहेजा हुआ लुक है: सूची से कोई प्रीसेट चुनें, और क्लिप उसकी सारी सेटिंग्स ले लेती है। — का मतलब है कि कोई प्रीसेट नहीं चुना गया।

- **प्रीसेट के रूप में सहेजें...**: मौजूदा लुक को किसी नाम से सहेजें।

- **हटाएँ**: चुना गया प्रीसेट हटाएँ (प्रोग्राम पहले पूछता है)।
- **सभी क्लिप पर लागू करें**: मौजूदा लुक सूची की हर क्लिप पर लागू करें।
- **लुक रीसेट करें**: डिफ़ॉल्ट पर लौटाता है: 0 EV, व्हाइट बैलेंस जैसा रिकॉर्ड हुआ, दोनों लेंस सुधार 100 % पर, Rec.709, LUT नहीं।

LUT वाला प्रीसेट याद रखता है कि उसमें कौन-सी फ़ाइल थी। अगर वह फ़ाइल बाद में बदली गई हो या कहीं और ले जाई गई हो, तो प्रोग्राम पूछता है कि क्या करना है: नई फ़ाइल लें, .cube फिर से चुनें, या LUT बंद करें।

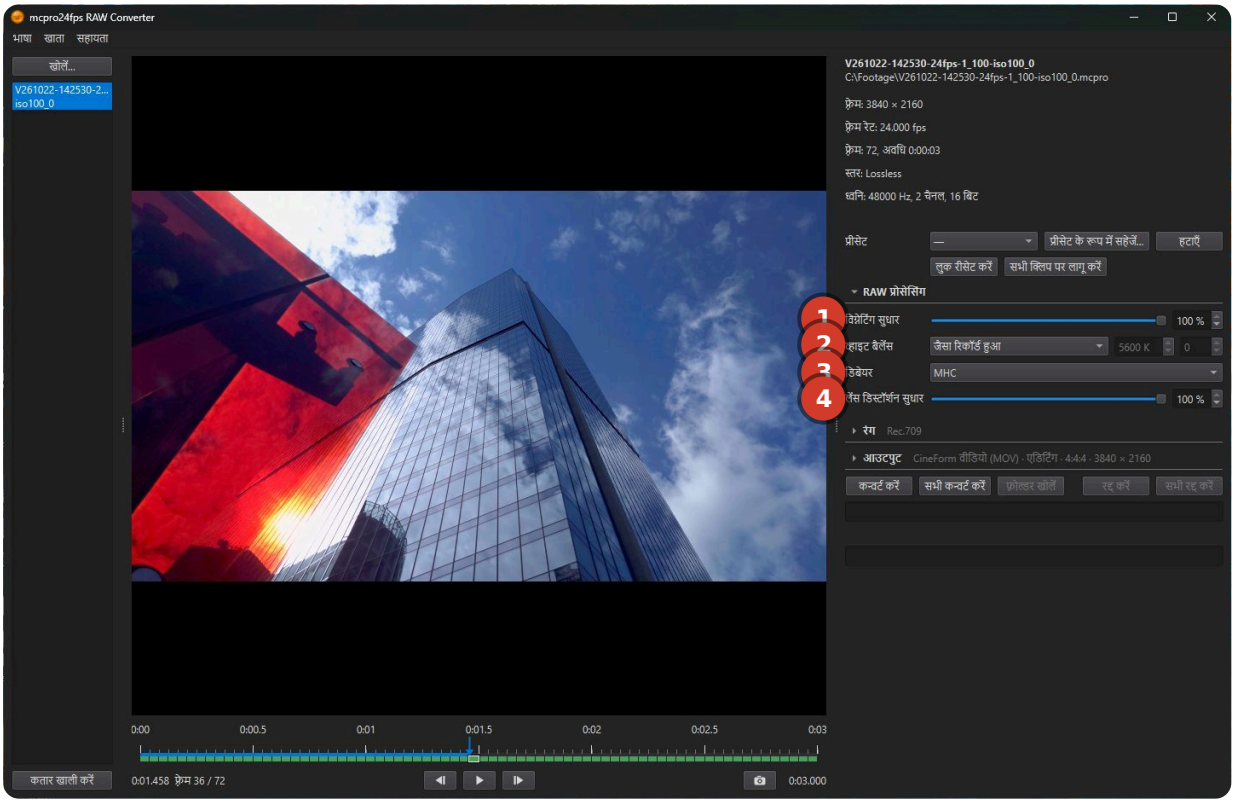
लुक किस पर लागू नहीं होता

CinemaDNG अनुक्रम RAW डेटा है। लुक उस पर लागू नहीं होता; प्रोग्राम लुक का उपयोग सिर्फ़ प्रीव्यू के लिए करता है। Resolve और दूसरे प्रोग्राम CinemaDNG को खुद डेवलप करते हैं।

RAW प्रोसेसिंग

प्रोग्राम में: RAW प्रोसेसिंग

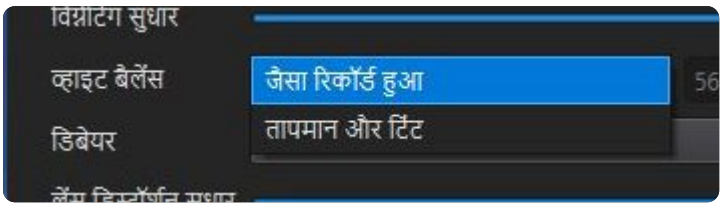
RAW प्रोसेसिंग में वह सब है जो सेंसर के RAW डेटा के साथ रंगीन तस्वीर बनने से पहले होता है। पंक्तियाँ प्रोसेसिंग के क्रम में हैं।



1 विग्नेटिंग सुधार

फ़्रेम के अंधेरे कोनों को कितना रोशन करना है, 0 से 100 % तक। यह सुधार फ़ोन से ही आता है: उस कैमरे और लेंस के लिए यह क्लिप में रिकॉर्ड होता है। 100 % पूरा सुधार है, जैसा ऐप का प्लेयर दिखाता है। कोनों का कुछ प्राकृतिक अंधेरापन रखना हो, तो इसे कम करें। डिफ़ॉल्ट: 100 %।

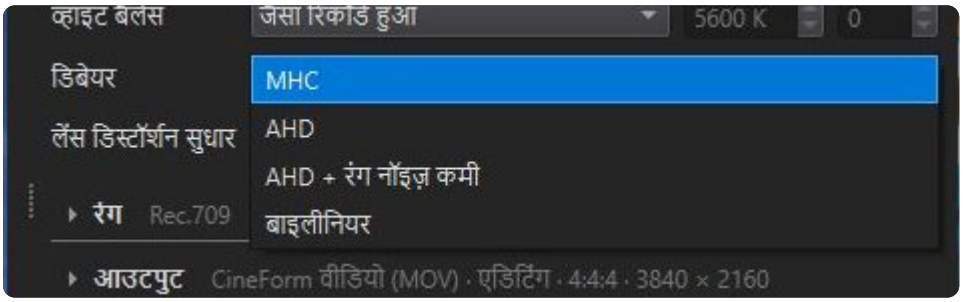
2 व्हाइट बैलेंस



- **जैसा रिकॉर्ड हुआ**: वह व्हाइट बैलेंस जो फ़ोन ने हर फ़्रेम के लिए इस्तेमाल किया। डिफ़ॉल्ट।
- **तापमान और टिंट**: आपके अपने मान। तापमान 2000 से 15000 K तक, टिंट −150 से 150 तक।

व्हाइट बैलेंस RAW डेटा पर लागू होता है, इसलिए आप इसे गुणवत्ता खोए बिना जितना चाहें बदल सकते हैं, ठीक फ़ोन की तरह।

3 डिबेयर



सेंसर हर पिक्सेल को लाल, हरे या नीले फ़िल्टर से देखता है। डिबेयरिंग इसी मोज़ेक से पूरी रंगीन तस्वीर फिर से बनाती है। तरीकों में शार्पनेस और रफ़्तार का फ़र्क है।

- MHC: शार्प और तेज़। डिफ़ॉल्ट।
- AHD: बारीक डिटेल और किनारों पर ज़्यादा साफ़, लेकिन धीमा।
- **AHD + रंग नॉइज़ कमी**: AHD, साथ में रंगीन नॉइज़ की अतिरिक्त सफ़ाई, ऊँचे ISO पर शूट किए गए फ़ुटेज के लिए।
- **बाइलीनियर**: सबसे तेज़ और सबसे नरम।

CinemaDNG **अनुक्रम** के लिए यह पंक्ति छिपी रहती है: वहाँ डिबेयरिंग वह प्रोग्राम करता है जो DNG खोलता है।

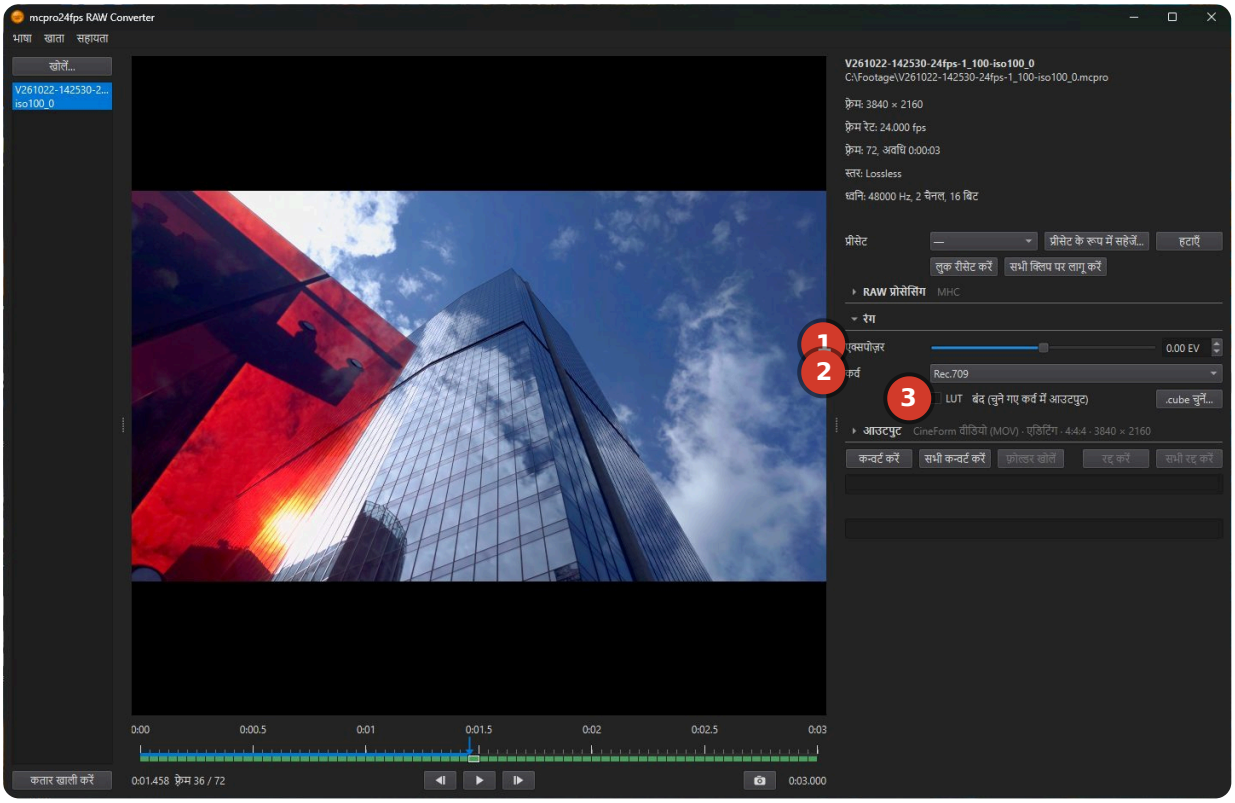
4 लेंस डिस्टॉर्शन सुधार

लेंस से मुड़ी रेखाओं को कितना सीधा करना है, 0 से 100 % तक। विग्नेटिंग की तरह, यह सुधार भी फ़ोन अपने लेंस के लिए रिकॉर्ड करता है। डिफ़ॉल्ट: 100 %। 0 % पर तस्वीर में लेंस का प्राकृतिक विरूपण बना रहता है।

रंग

प्रोग्राम में: रंग

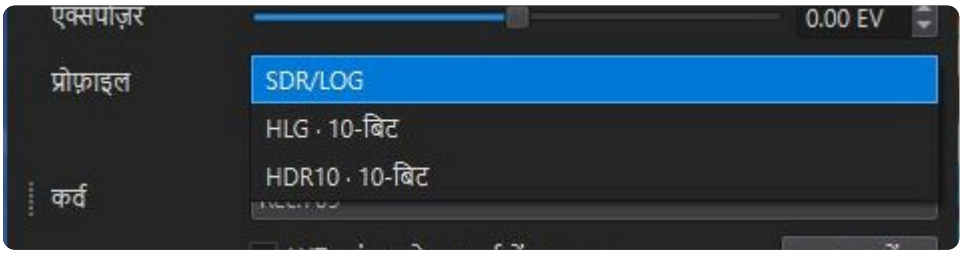
रंग डेवलप की गई इमेज को उस तस्वीर में बदलता है जो फ़ाइल में लिखी जाती है। यहाँ आप सेट करते हैं कि तस्वीर कितनी उजली हो, वह SDR हो या HDR, किस कर्व में लिखी जाए, और ऊपर से आपका LUT।



1 एक्सपोज़र

तस्वीर को −4 से +4 EV तक, 0.01 के क़दमों में, उजला या गहरा करता है। 0 पर लौटने के लिए स्लाइडर पर डबल-क्लिक करें। डिफ़ॉल्ट: 0 EV।

प्रोफ़ाइल



सिर्फ़ **H.264 / HEVC वीडियो (MOV)** के लिए: CineForm हमेशा SDR होता है।

- SDR/LOG: **कर्व** पंक्ति में चुने गए कर्व (Rec.709 या लॉग कर्व) में साधारण तस्वीर, या आपके LUT का नतीजा। पंक्ति के नीचे की लाइन बताती है कि कौन-सा लागू है: **कर्व: …** या **LUT: …**। डिफ़ॉल्ट।

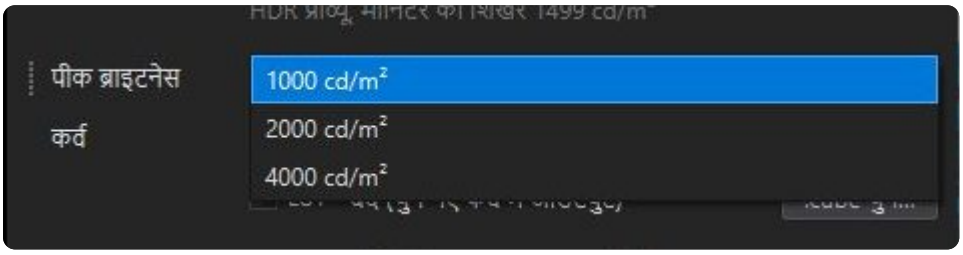
- **HLG · 10-बिट**: टीवी, फ़ोन और YouTube के लिए HDR।
- **HDR10 · 10-बिट**: PQ कर्व में HDR, उस पीक ब्राइटनेस के साथ जो आप नीचे सेट करते हैं।

HDR सिर्फ़ **HEVC · 10-बिट** लिख सकता है, इसलिए HLG या HDR10 चुनने पर 8-बिट कोडेक धूसर हो जाते हैं। HDR में **कर्व** पंक्ति का उपयोग नहीं होता।

प्रीव्यू में HDR

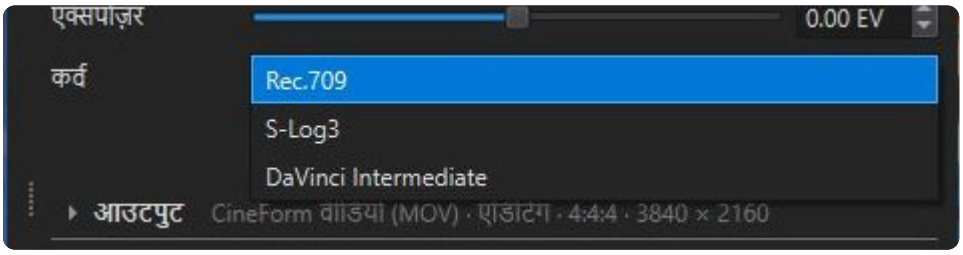
अगर Windows में मॉनिटर के लिए HDR चालू है, तो प्रीव्यू HDR तस्वीर दिखाता है, और पंक्ति के नीचे की लाइन में लिखा होता है **HDR प्रीव्यू, मॉनिटर का शिखर …**। अगर नहीं, तो प्रीव्यू कच्चा HLG या PQ सिग्नल दिखाता है, जो सपाट और धूसर लगता है, साथ में "**मॉनिटर HDR मोड में नहीं है: सिग्नल जैसा है वैसा दिखाया गया है**"। दोनों हालात में फ़ाइल सही बनती है।

पीक ब्राइटनेस



सिर्फ़ HDR10 के लिए: 1000, 2000 या 4000 cd/m²। यह वह सबसे ऊँचा ब्राइटनेस स्तर है जिसके लिए तस्वीर ग्रेड की गई है। यह संख्या फ़ाइल में लिखी जाती है, और फ़ाइल चलाने वाली स्क्रीन इसी से तस्वीर को अपनी ब्राइटनेस के हिसाब से ढालती है। डिफ़ॉल्ट: 1000 cd/m²।

2 कर्व



LUT न होने पर फ़ाइल का कर्व:

- Rec.709: तैयार तस्वीर, सीधे देखने लायक। डिफ़ॉल्ट।
- S-Log3 और DaVinci Intermediate: लॉग कर्व। तस्वीर सपाट दिखती है, लेकिन ग्रेडिंग के लिए सेंसर की पूरी ब्राइटनेस रेंज बची रहती है। एडिटिंग प्रोग्राम इन कर्व को नाम से पहचानते हैं और खुद बदल लेते हैं, जैसे DaVinci Resolve में Color Space Transform से।

LUT चुना हो, तो यह पंक्ति उपलब्ध नहीं होती।

3 LUT

.cube फ़ॉर्मैट में आपका अपना LUT, जो तस्वीर के ऊपर लागू होता है। **.cube चुनें…** से फ़ाइल चुनें; इसके बाद पंक्ति में उसका नाम दिखता है। LUT न हो, तो पंक्ति में लिखा होता है **बंद (चुने गए कर्व में आउटपुट)**।

- SDR में LUT को Rec.709 तस्वीर मिलती है। Rec.709 के लिए बना क्रिएटिव LUT लें, लॉग से बदलने वाला नहीं।
- HLG और HDR10 में LUT, HDR सिग्नल पर लागू होता है, इसलिए वह इसी सिग्नल के लिए बना होना चाहिए।

LUT, **CinemaDNG अनुक्रम** पर लागू नहीं होता।

आउटपुट

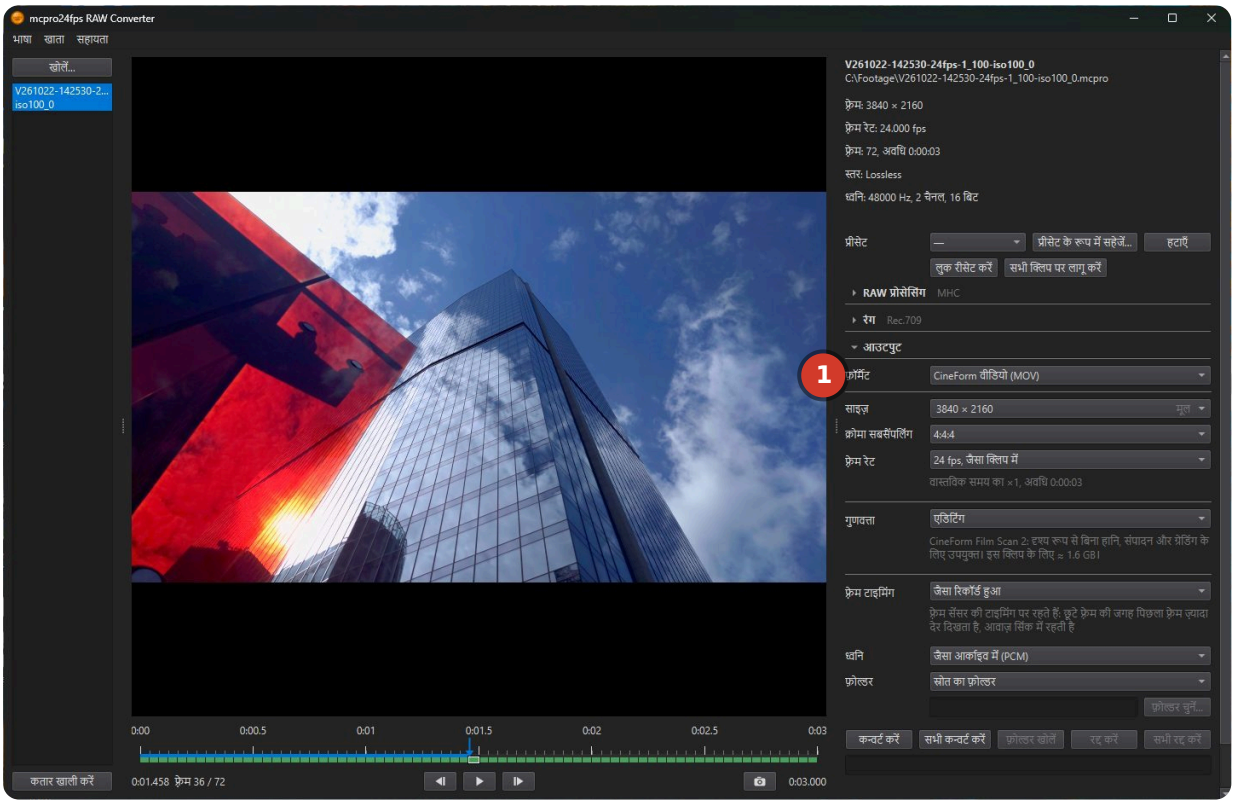
फ़ॉर्मैट, फ़्रेम साइज़ और फ़्रेम रेट, कोडेक और गुणवत्ता, ध्वनि और फ़ोल्डर।

आउटपुट फ़ॉर्मैट

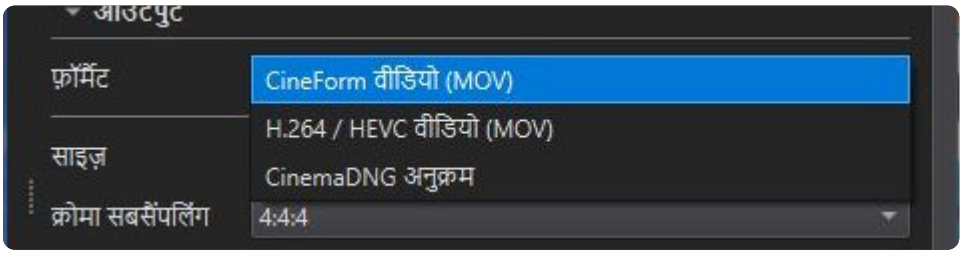
प्रोग्राम में: आउटपुट

आउटपुट तय करता है कि आपको कौन-सी फ़ाइल मिलेगी। ये सेटिंग्स सूची की सभी क्लिप के लिए एक जैसी हैं और प्रोग्राम दोबारा खोलने पर भी याद रहती हैं। अपवाद फ़्रेम रेट है: वह हर बार क्लिप के अपने रेट से शुरू होता है।

कौन-सी पंक्तियाँ दिखेंगी, यह फ़ॉर्मैट पर निर्भर है। वे चार हिस्सों में बँटी हैं: फ़ॉर्मैट, फ़्रेम (साइज़, रेट), एनकोडिंग (कोडेक, गुणवत्ता) और फ़ाइल (टाइमिंग, ध्वनि, फ़ोल्डर)।



1 फ़ॉर्मैट

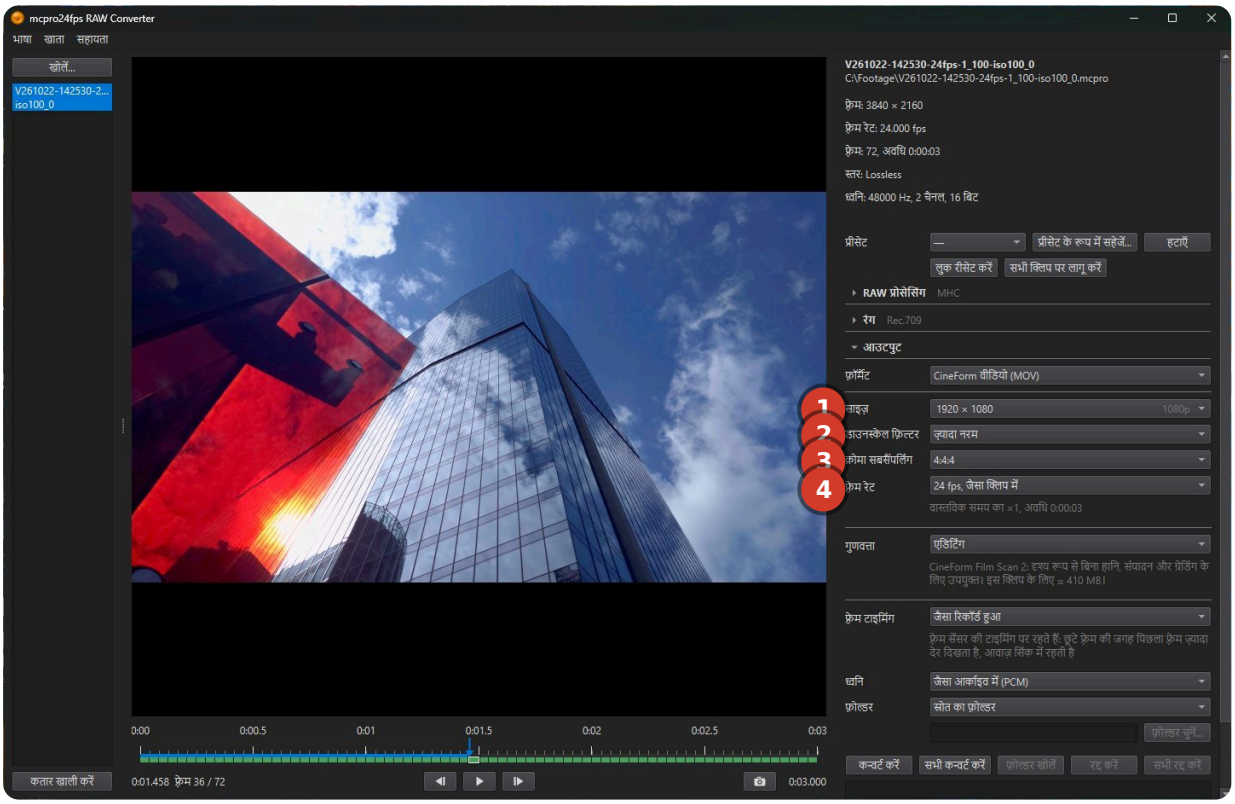


- **CineForm वीडियो (MOV)**: एडिटिंग और ग्रेडिंग के लिए बना कोडेक। एडिट करते समय यह जल्दी डिकोड होता है, गुणवत्ता बहुत कम खोता है और 10-बिट या उससे ज़्यादा होता है, लेकिन फ़ाइलें बड़ी होती हैं। यह DaVinci Resolve, Premiere Pro और ज़्यादातर दूसरे एडिटिंग प्रोग्राम में खुलता है।
- **H.264 / HEVC वीडियो (MOV)**: ग्राफ़िक्स कार्ड से कंप्रेस होता है। फ़ाइलें छोटी होती हैं, HEVC में HDR (HLG और HDR10) भी लिखा जा सकता है, और NVIDIA कार्ड बिना हानि वाली फ़ाइल भी लिख सकते हैं। डिलीवरी, अपलोड और उन प्रोग्रामों के लिए इसका उपयोग करें जो CineForm नहीं खोलते।
- **CinemaDNG अनुक्रम**: DNG फ़्रेमों का फ़ोल्डर, ध्वनि WAV फ़ाइल में, यानी RAW डेटा ठीक वैसा जैसा रिकॉर्ड हुआ। लुक लागू नहीं होता, और साइज़ और रेट क्लिप जैसे ही रहते हैं। इसकी अकेली सेटिंग **फ़ोल्डर** है। उन प्रोग्रामों के लिए जो RAW खुद डेवलप करते हैं, और आर्काइव के लिए इसका उपयोग करें।

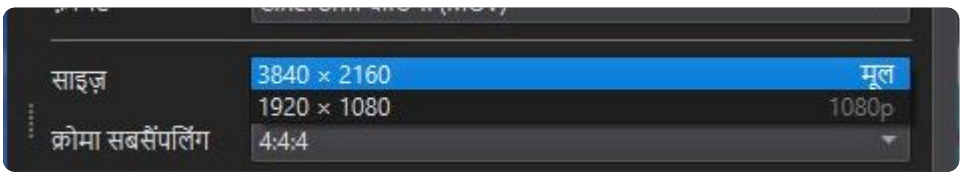
CineForm के लिए चुनी गई क्लिप की अनुमानित फ़ाइल साइज़ **गुणवत्ता** के नीचे दिखती है।

फ़्रेम साइज़ और फ़्रेम रेट

प्रोग्राम में: आउटपुट



1 साइज़

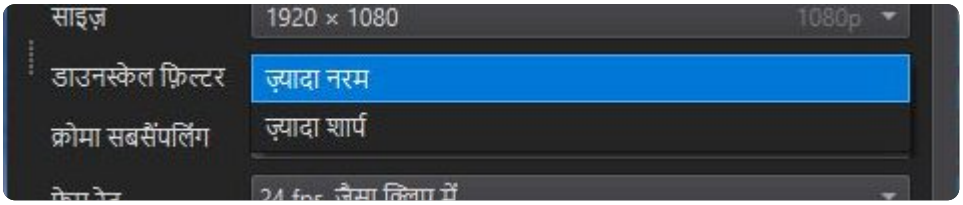


फ़ाइल का फ़्रेम साइज़। सूची चुनी गई क्लिप के लिए असली साइज़ दिखाती है:

- क्लिप का अपना साइज़, जिस पर **मूल** लिखा होता है। डिफ़ॉल्ट;
- 2160p: 3840 × 2160 में फ़िट किया गया;
- 1080p: 1920 × 1080 में फ़िट किया गया।

फ़्रेम का अनुपात बना रहता है। जो साइज़ फ़्रेम को छोटा नहीं करता, वह सूची में नहीं आता। कई क्लिप एक साथ कन्वर्ट करते समय हर क्लिप सिर्फ़ तभी छोटी की जाती है, जब वह चुने गए साइज़ से बड़ी हो।

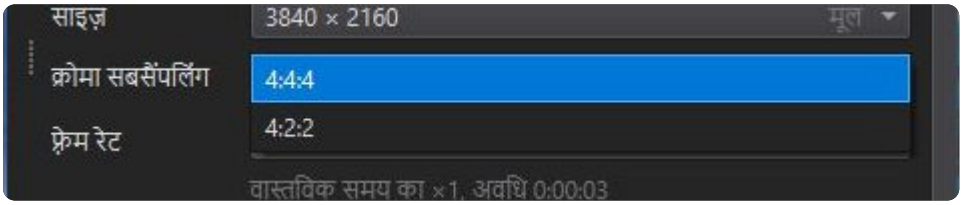
2 डाउनस्केल फ़िल्टर



सिर्फ़ तब दिखता है जब फ़्रेम छोटा किया जा रहा हो।

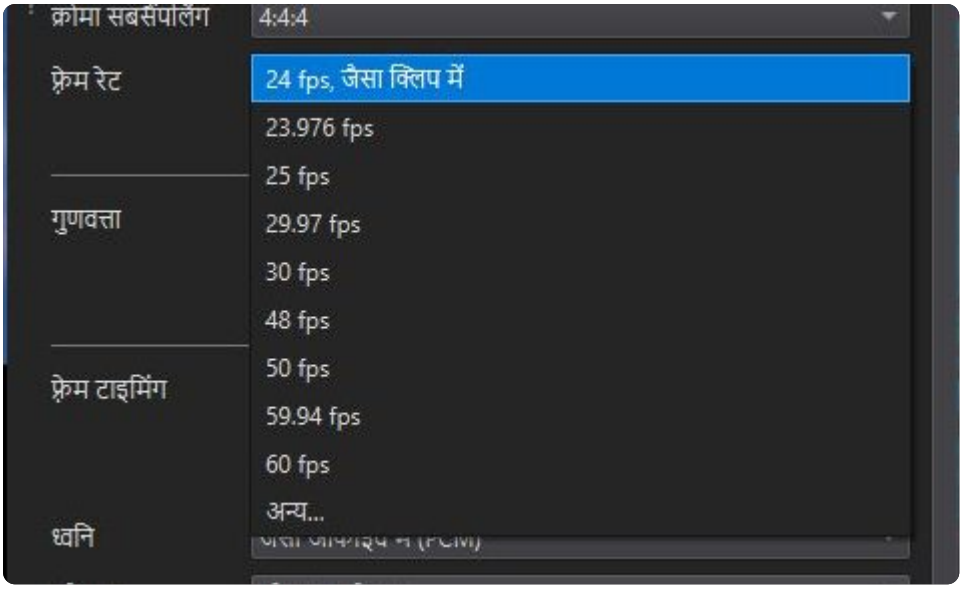
- **ज़्यादा नरम**: पड़ोसी पिक्सेल का औसत लेता है (बॉक्स फ़िल्टर)। तस्वीर नरम रहती है, किनारों पर चमकीली या गहरी रूपरेखा नहीं बनती।
- **ज़्यादा शार्प**: Catmull-Rom फ़िल्टर, बारीक डिटेल ज़्यादा बचाता है।

3 क्रोमा सबसैंपलिंग

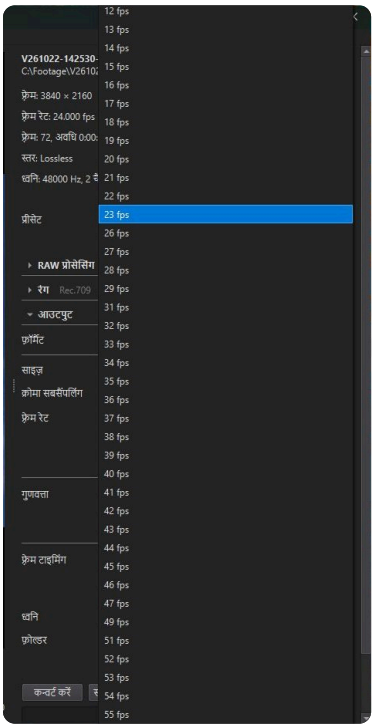


सिर्फ़ CineForm **वीडियो (MOV)** के लिए। ब्राइटनेस हमेशा हर पिक्सेल के लिए रखी जाती है; यह पंक्ति तय करती है कि रंग की कितनी डिटेल बचे। 4:4:4 हर पिक्सेल का रंग रखता है। 4:2:2 फ़्रेम की चौड़ाई में रंग की आधी डिटेल रखता है और फ़ाइल छोटी होती है। H.264 और HEVC हमेशा 4:2:0 इस्तेमाल करते हैं: रंग की डिटेल चौड़ाई और ऊँचाई, दोनों में आधी।

4 फ़्रेम रेट



फ़ाइल का फ़्रेम रेट। पहला आइटम, … **fps, जैसा क्लिप में**, क्लिप का अपना रेट रखता है। डिफ़ॉल्ट। इसके बाद 23.976, 24, 25, 29.97, 30, 48, 50, 59.94 और 60 fps आते हैं, और **अन्य…**, जो एक दूसरी सूची खोलता है। उसमें 1 से 60 तक की बाकी सभी पूर्ण संख्याएँ हैं।

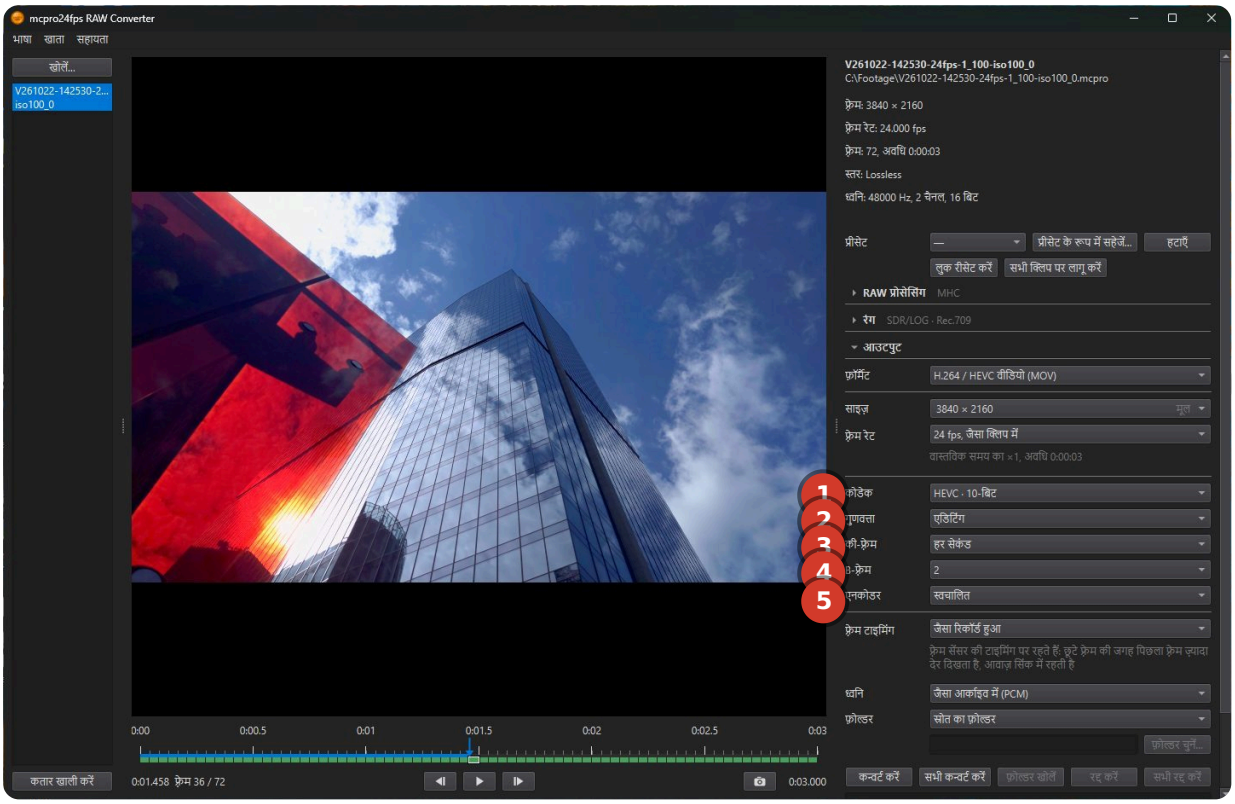


दूसरा रेट चुनने से फ़्रेम न हटते हैं, न जुड़ते हैं। क्लिप का हर फ़्रेम फ़ाइल में जाता है और तेज़ या धीमा चलता है, और ध्वनि की रफ़्तार भी उसी के साथ बदलती है। पंक्ति के नीचे की लाइन बताती है कि क्या मिलेगा: **वास्तविक समय का ×…, अवधि …**। 120 fps पर शूट की गई और 30 fps पर लिखी गई क्लिप ×0.25 पर, यानी चार गुना धीमी चलती है।

60 fps से ज़्यादा पाने के लिए क्लिप का अपना रेट रहने दें।

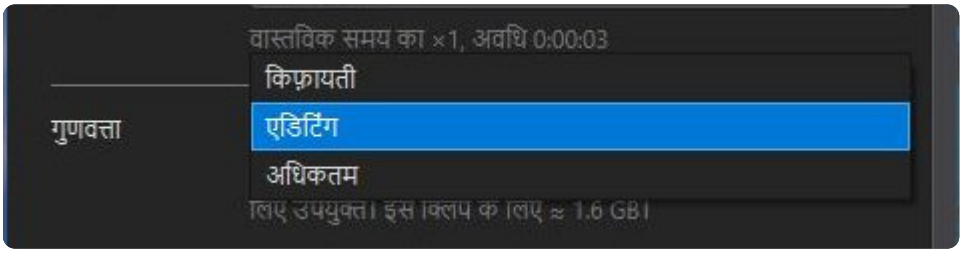
कोडेक और गुणवत्ता

प्रोग्राम में: आउटपुट



CineForm

2 गुणवत्ता



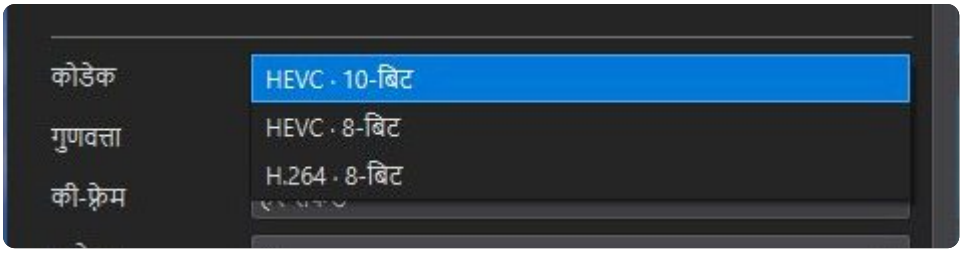
- **किफ़ायती**: CineForm Film Scan 1: **सबसे छोटा फ़ाइल आकार, प्रीव्यू और ड्राफ़्ट के लिए उपयुक्त।**
- **एडिटिंग**: CineForm Film Scan 2: **दृश्य रूप से बिना हानि, संपादन और ग्रेडिंग के लिए उपयुक्त।** डिफ़ॉल्ट।
- **अधिकतम**: CineForm Film Scan 3: **सर्वोच्च गुणवत्ता, भारी ग्रेडिंग और VFX के लिए उपयुक्त।**

पंक्ति के नीचे प्रोग्राम चुनी गई क्लिप की फ़ाइल साइज़ का अनुमान दिखाता है: **इस क्लिप के लिए ≈ …।**

H.264 और HEVC

फ़ाइल को ग्राफ़िक्स हार्डवेयर एनकोड करता है: NVIDIA, AMD या Intel, जो भी कंप्यूटर में हो।

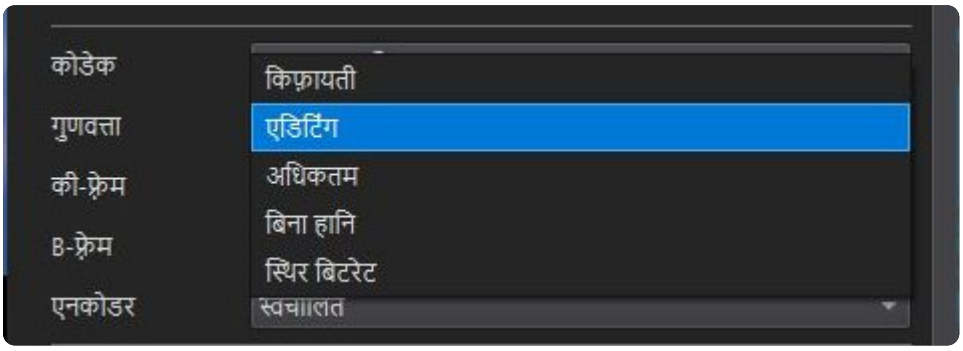
1 कोडेक



- **HEVC · 10-बिट**: अकेला कोडेक जो HDR लिखता है। डिफ़ॉल्ट।
- **HEVC · 8-बिट**: उन प्लेयर और प्रोग्रामों के लिए जो 10-बिट HEVC नहीं लेते। सिर्फ़ SDR।
- **H.264 · 8-बिट**: हर जगह चलता है, लेकिन उसी गुणवत्ता पर फ़ाइल बड़ी होती है। सिर्फ़ SDR।

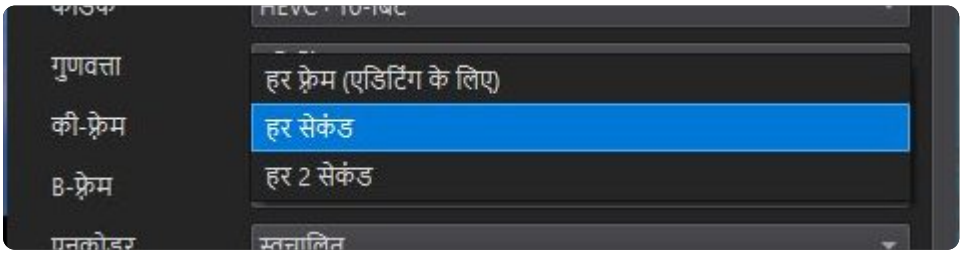
प्रोफ़ाइल में HLG या HDR10 चुना हो, तो 8-बिट कोडेक धूसर हो जाते हैं।

गुणवत्ता



- **किफ़ायती**, **एडिटिंग**, **अधिकतम**: एनकोडर चुनी गई गुणवत्ता बनाए रखता है और हर फ़्रेम को उतना डेटा देता है जितना उसे चाहिए, इसलिए फ़ाइल साइज़ तस्वीर पर निर्भर करती है। डिफ़ॉल्ट: **एडिटिंग**।
- **बिना हानि**: हर फ़्रेम ठीक-ठीक, बिल्कुल बिना हानि के रखा जाता है। फ़ाइल बहुत बड़ी होती है। यह फ़ाइनल एक्सपोर्ट से पहले दूसरे प्रोग्रामों में प्रोसेसिंग (अपस्केलिंग, नॉइज़ रिडक्शन) के लिए है। सिर्फ़ NVIDIA ग्राफ़िक्स कार्ड वाले कंप्यूटरों पर; बाकी पर यह आइटम नहीं दिखता।
- **स्थिर बिटरेट**: बिटरेट आप खुद **बिटरेट** पंक्ति में सेट करते हैं, 1 से 800 Mbps तक। डिफ़ॉल्ट: 100 Mbps।

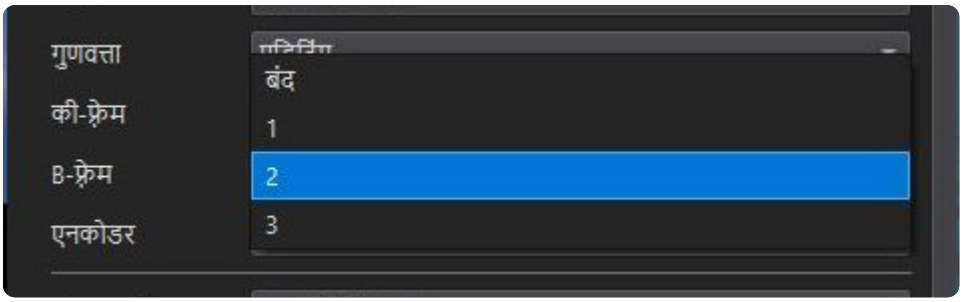
3 की-फ़्रेम



पूरा फ़्रेम, यानी की-फ़्रेम, कितनी बार लिखा जाए। बीच के फ़्रेम सिर्फ़ वह रखते हैं जो पिछले फ़्रेम के बाद बदला।

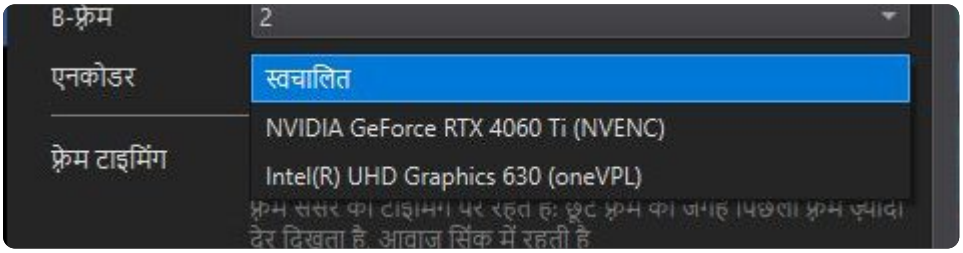
- **हर फ़्रेम (एडिटिंग के लिए)**: हर फ़्रेम की-फ़्रेम है। ऐसी फ़ाइल में एडिटिंग प्रोग्राम सबसे आसानी से आगे-पीछे जाते और कट लगाते हैं, लेकिन यह फ़ाइल सबसे बड़ी होती है।
- **हर सेकंड**: डिफ़ॉल्ट।
- **हर 2 सेकंड**: सबसे छोटी फ़ाइल।

4 B-फ़्रेम



B-फ़्रेम बीच के ऐसे फ़्रेम हैं जो अपने पहले और बाद, दोनों तरफ़ के फ़्रेमों से तस्वीर उधार लेते हैं। इनसे फ़ाइल छोटी होती है। चुनें कि लगातार कितने हों: **बंद**, 1, 2 या 3। डिफ़ॉल्ट: 2। **हर फ़्रेम (एडिटिंग के लिए)** के साथ B-फ़्रेम नहीं होते, और यह पंक्ति उपलब्ध नहीं होती।

5 एनकोडर

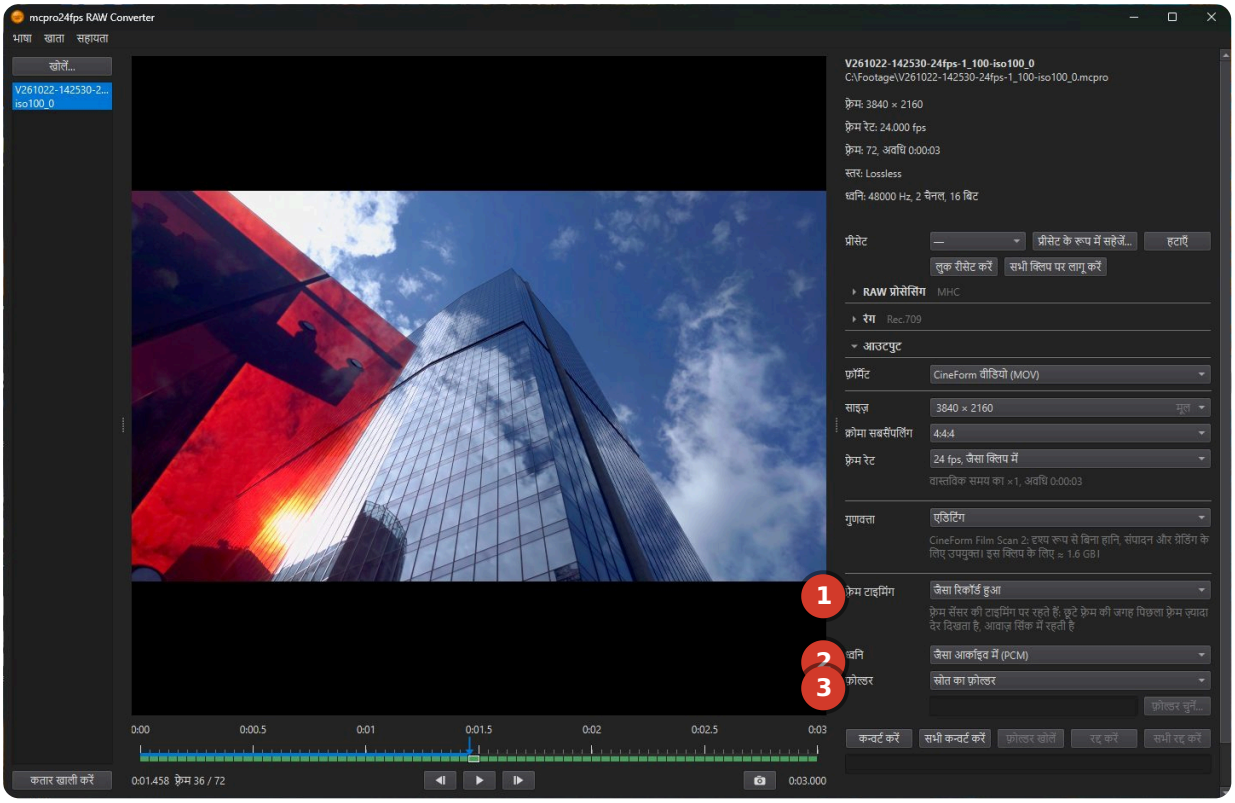


तब दिखता है जब कंप्यूटर में एक से ज़्यादा हार्डवेयर एनकोडर हों, जैसे NVIDIA कार्ड और प्रोसेसर में Intel ग्राफ़िक्स। सूची हमेशा सभी एनकोडर दिखाती है। जो एनकोडर ऊपर चुनी गई चीज़ (कोडेक, 10-बिट, HDR, बिना हानि) नहीं कर सकता, वह धूसर दिखता है।

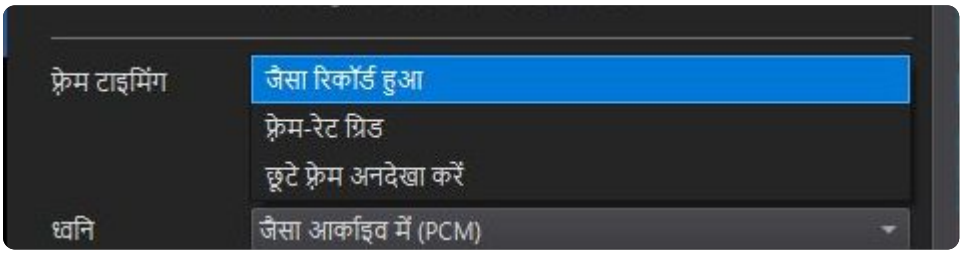
स्वचालित: प्रोग्राम आपके लिए एनकोडर चुनता है, पहले NVIDIA, फिर AMD, फिर Intel। डिफ़ॉल्ट।

फ़्रेम टाइमिंग, ध्वनि और फ़ोल्डर

प्रोग्राम में: आउटपुट



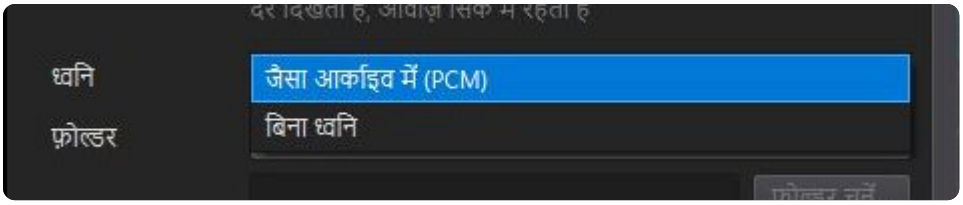
1 फ़्रेम टाइमिंग



फ़्रेम समय में कैसे रखे जाते हैं। यह तब मायने रखता है जब रिकॉर्डिंग के दौरान फ़ोन ने फ़्रेम छोड़े हों (फ़्रेम स्थिति पट्टी पर वे लाल होते हैं)। पंक्ति के नीचे की लाइन हर विकल्प समझाती है।

- **जैसा रिकॉर्ड हुआ**: "**फ़्रेम सेंसर की टाइमिंग पर रहते हैं: छूटे फ़्रेम की जगह पिछला फ़्रेम ज़्यादा देर दिखता है, आवाज़ सिंक में रहती है**"। फ़ाइल में फ़्रेम बराबर दूरी पर नहीं होते (वेरिएबल फ़्रेम रेट)। डिफ़ॉल्ट।
- **फ़्रेम-रेट ग्रिड**: "**एकसमान फ़्रेम रेट: छूटे फ़्रेम दोहराए जाते हैं; लंबी क्लिप में आवाज़ खिसक सकती है**"। उन एडिटिंग प्रोग्रामों के लिए जो असमान दूरी वाले फ़्रेम ठीक से नहीं सँभालते।
- **छूटे फ़्रेम अनदेखा करें**: "**फ़्रेम लगातार, बिना दोहराव या अंतराल: आवाज़ छूटे फ़्रेमों जितनी खिसकती है**"। इसका उपयोग तब करें जब तस्वीर ज़्यादा मायने रखती हो और ध्वनि अलग से रिकॉर्ड की गई हो।

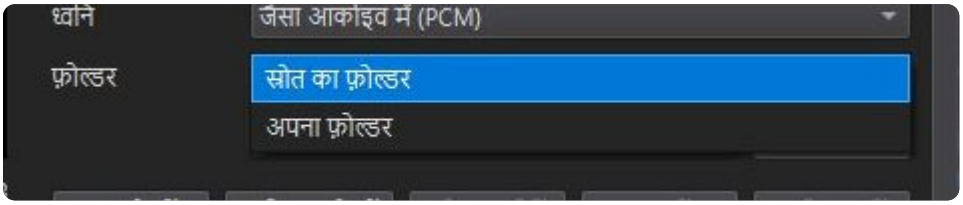
2 ध्वनि



- **जैसा आर्काइव में (PCM)**: क्लिप की ध्वनि ठीक वैसी जैसी रिकॉर्ड हुई, बिना कंप्रेशन। डिफ़ॉल्ट।
- **बिना ध्वनि**: फ़ाइल में ध्वनि ट्रैक नहीं होता।

बिना ध्वनि के रिकॉर्ड की गई क्लिप के लिए **आर्काइव में ध्वनि नहीं है** दिखता है, और पंक्ति उपलब्ध नहीं होती।

3 फ़ोल्डर

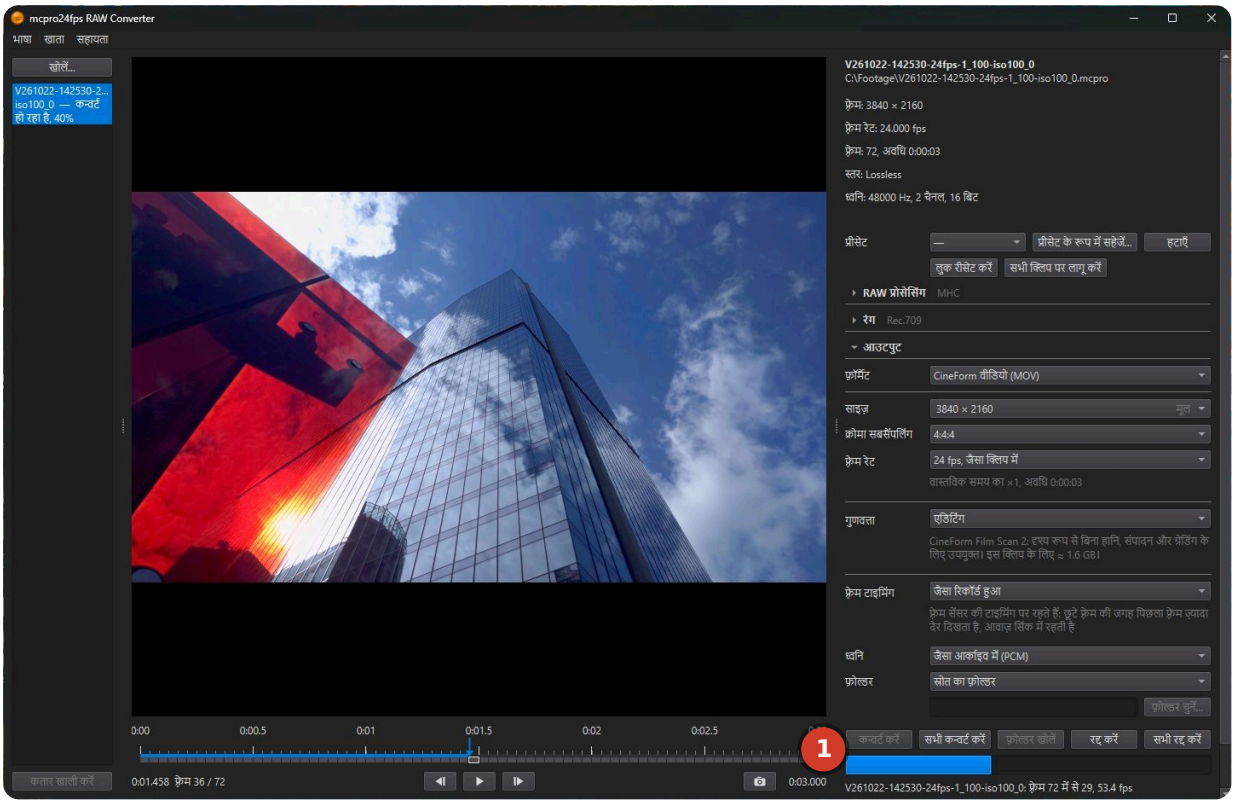


फ़ाइलें कहाँ जाएँगी।

- **स्रोत का फ़ोल्डर**: हर क्लिप के पास। डिफ़ॉल्ट।
- **अपना फ़ोल्डर**: सभी फ़ाइलों के लिए एक फ़ोल्डर, जो **फ़ोल्डर चुनें…** से चुना जाता है।

वीडियो फ़ाइल को क्लिप का नाम और `.mov` मिलता है। CinemaDNG **अनुक्रम** क्लिप के नाम वाला फ़ोल्डर होता है। अगर ऐसी फ़ाइल पहले से मौजूद हो, तो प्रोग्राम पहले पूछता है (देखें कन्वर्ज़न)।

कन्वर्ज़न



1 शुरू करना

- **कन्वर्ट करें**: चुनी गई क्लिप।
- **सभी कन्वर्ट करें**: सूची की हर क्लिप, एक के बाद एक।

हर क्लिप अपने लुक और **आउटपुट** की साझा सेटिंग्स के साथ कन्वर्ट होती है। जब तक आप RAW Bundle के साथ साइन इन नहीं करते, बटनों पर **साइन इन करें…** लिखा होता है और वे खाते की विंडो खोलते हैं।

कन्वर्ज़न के दौरान बटनों के नीचे की लाइन में …: **फ़्रेम … में से …**, … fps दिखता है, और कई क्लिप हों तो **क्लिप … में से …** भी। इस बीच आप काम करते रह सकते हैं: दूसरी क्लिप चुनें, उनका लुक बदलें, उन्हें चलाएँ। कतार में लगी क्लिप उन्हीं सेटिंग्स से कन्वर्ट होती है जो बटन दबाते समय थीं; बाद के बदलावों का उस पर असर नहीं होता।

- **रद्द करें**: मौजूदा क्लिप को रोकता है और उसकी अधूरी फ़ाइल हटा देता है। कतार की बाकी क्लिप कन्वर्ट होती रहती हैं।
- **सभी रद्द करें**: मौजूदा क्लिप को रोकता है और कतार खाली कर देता है।

काम पूरा होने पर प्रोग्राम फ़ाइल के पाथ के साथ **पूरा हुआ:** … दिखाता है, या कई क्लिप के लिए **समाप्त:** … **पूरे**, … **रद्द**, … **विफल**। **फ़ोल्डर खोलें** फ़ाइल एक्सप्लोरर खोलता है, जिसमें फ़ाइल चुनी हुई होती है।

अगर आप कन्वर्ज़न के दौरान विंडो बंद करते हैं, तो प्रोग्राम पूछता है: "**एक क्लिप कन्वर्ट हो रही है। रोककर बंद करें?**"

जब फ़ाइल पहले से मौजूद हो

अगर आउटपुट फ़ोल्डर में उसी नाम की फ़ाइल या CinemaDNG फ़ोल्डर पहले से है, तो प्रोग्राम उनकी सूची दिखाकर पूछता है: "**पहले से मौजूद फ़ाइलें: … । बदलें?**"

- **बदलें**: उनके ऊपर लिखें।
- **इंडेक्स जोड़कर सहेजें**: पुरानी फ़ाइलें रहने दें और नई फ़ाइलें उनके पास नंबर वाले नाम से सहेजें: `Clip_2.mov`, या फ़ोल्डर `Clip (2)`।
- **इन्हें छोड़ें**: इन क्लिप को कन्वर्ट न करें।

त्रुटियाँ

अगर कोई क्लिप कन्वर्ट नहीं हो सकी, तो सूची में उसके पास कारण दिखता है। सबसे आम कारण:

| संदेश | क्या करें | |---|---| | **कन्वर्ज़न के दौरान स्पेस खत्म हो गया — फ़ाइल हटा दी गई** | डिस्क पर जगह खाली करें या दूसरा **फ़ोल्डर** चुनें। | | **आउटपुट फ़ाइल नहीं बन सकी** | फ़ोल्डर सिर्फ़ पढ़ने के लिए है या उपलब्ध नहीं है: दूसरा फ़ोल्डर चुनें। | | **LUT … पढ़ा नहीं जा सका** | .cube फ़ाइल कहीं और ले जाई गई है या क्षतिग्रस्त है: उसे LUT में फिर से चुनें। | | **ग्राफ़िक्स कार्ड (GPU) विफल** | ग्राफ़िक्स ड्राइवर अपडेट करें, और ज़्यादा वीडियो मेमोरी लेने वाले प्रोग्राम बंद करें। | | **वीडियो एनकोडर त्रुटि (H.264 / HEVC)** | दूसरा एनकोडर या दूसरा कोडेक चुनें। | | **पर्याप्त मेमोरी नहीं है** | दूसरे प्रोग्राम बंद करें, या छोटे **साइज़** में कन्वर्ट करें। | | **इंटरनेट से जुड़ें ताकि RAW Bundle लाइसेंस जाँचा जा सके।** | कंप्यूटर 14 दिन से ज़्यादा समय से ऑफ़लाइन है। | | **यह खाता पहले ही अधिकतम कंप्यूटरों पर RAW Bundle इस्तेमाल कर रहा है। उनमें से किसी एक पर साइन आउट करें।** | देखें कंप्यूटर। |

अगर कोई त्रुटि बार-बार आए, तो लॉग (**सहायता → लॉग फ़ोल्डर खोलें**) info@mcpro24fps.com पर भेजें।

Adobe के लिए मॉड्यूल

Adobe के लिए मॉड्यूल की मदद से Premiere Pro और Media Encoder .mcpro क्लिप को बिना कन्वर्ट किए सीधे खोल सकते हैं। यह ऐप से रिकॉर्ड की गई RAW ZIP फ़ाइलें (mcpro24fps CinemaDNG) भी खोलता है। अगर कंप्यूटर पर Premiere Pro है, तो mcpro24fps.com का इंस्टॉलर इसे इंस्टॉल करता है (देखें इंस्टॉलेशन)।

मॉड्यूल को Premiere Pro 2026 और Media Encoder के साथ जाँचा गया है। इंस्टॉलर में After Effects भी लिखा है, लेकिन वहाँ इसे अभी जाँचा नहीं गया।

इम्पोर्ट

Premiere हिंदी में नहीं आता, इसलिए उसके मेनू के नाम अंग्रेज़ी में दिए गए हैं, पहली बार कोष्ठक में अनुवाद के साथ। क्लिप को किसी भी दूसरी फ़ाइल की तरह इम्पोर्ट करें: File → Import (फ़ाइल → इम्पोर्ट) से, या Media Browser (मीडिया ब्राउज़र) से। क्लिप अपने फ़्रेम रेट, ध्वनि और टाइमकोड के साथ आती है।

- छूटे फ़्रेमों की जगह पिछला फ़्रेम भरा जाता है, इसलिए क्लिप का फ़्रेम रेट एकसमान रहता है और ध्वनि सिंक में रहती है।
- जब प्लेबैक 1/2 या 1/4 रिज़ॉल्यूशन पर सेट हो, Premiere को छोटे फ़्रेम मिलते हैं और प्लेबैक ज़्यादा सहज होता है। रेंडर, एक्सपोर्ट और Media Encoder को हमेशा पूरे फ़्रेम मिलते हैं, वैसे ही जैसे कन्वर्टर बनाता है।
- एक्सपोर्ट की गुणवत्ता Premiere की एक्सपोर्ट सेटिंग्स से तय होती है। Premiere को तस्वीर उसी बिट डेप्थ में मिलती है जो वह माँगता है, Render at Maximum Depth (अधिकतम डेप्थ पर रेंडर) चालू हो तो 32-बिट फ़्लोट तक।
- अगर फ़्रेम की चौड़ाई 8 का गुणज नहीं है, तो किनारों से कुछ पिक्सेल काट दिए जाते हैं।

RAW Bundle के बिना

मॉड्यूल के लिए कन्वर्टर की खाता विंडो में RAW Bundle के साथ साइन इन ज़रूरी है। इसके बिना भी क्लिप अपनी लंबाई और ध्वनि ट्रैक के साथ इम्पोर्ट हो जाती है, लेकिन:

- हर फ़्रेम एक गहरा कार्ड होता है, जिस पर लिखा होता है कि क्या कमी है ("mcpro24fps RAW Bundle" और कारण), और ध्वनि की जगह ख़ामोशी होती है;
- इस क्लिप पर एक्सपोर्ट, रेंडर और Media Encoder त्रुटि के साथ रुक जाते हैं;
- हर लॉन्च में एक बार Premiere कारण के साथ एक विंडो दिखाता है और खाता विंडो खोलने का सुझाव देता है।

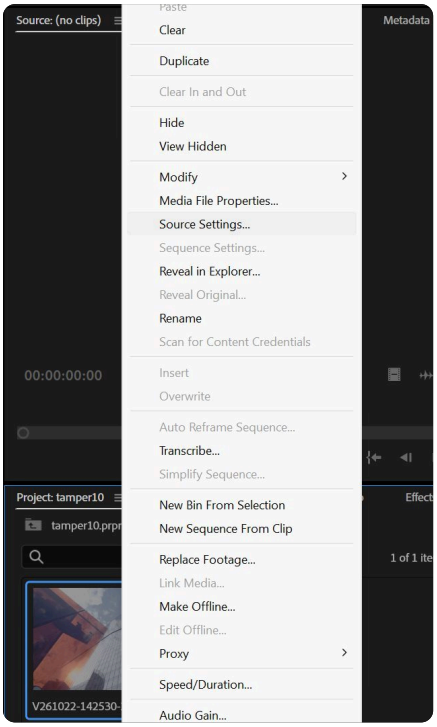
साइन इन करने के बाद तस्वीर कुछ सेकंड में दिखने लगती है, Premiere को दोबारा शुरू किए बिना।

क्लिप का लुक

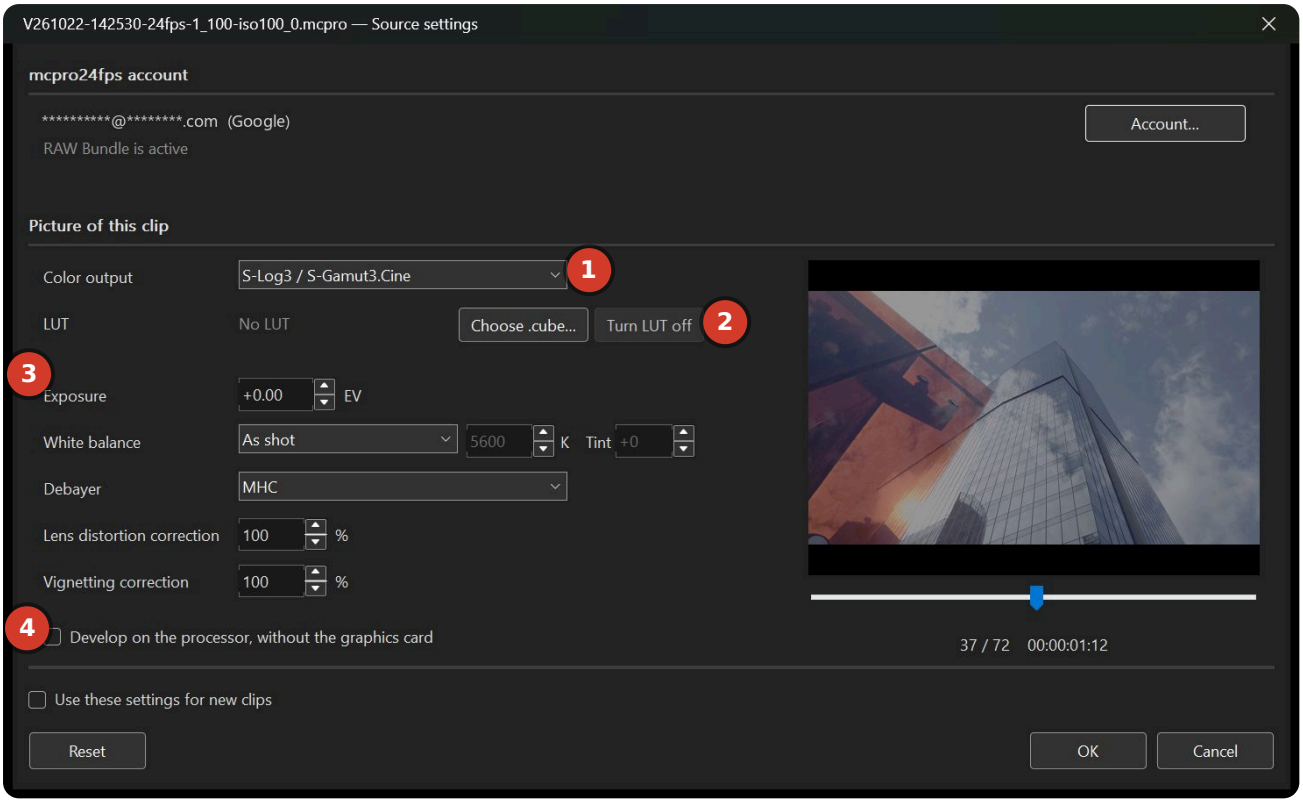
क्लिप कैसे डेवलप हो (कर्व, LUT, एक्सपोज़र, व्हाइट बैलेंस), यह हर क्लिप के लिए उसकी अपनी विंडो में सेट होता है। देखें सोर्स सेटिंग्स।

सोर्स सेटिंग्स

Premiere Pro में क्लिप का लुक बदलने के लिए प्रोजेक्ट में या टाइमलाइन पर उस पर राइट-क्लिक करें और Source Settings (सोर्स सेटिंग्स) चुनें। यह लंबे मेनू के बीच में, Media File Properties (मीडिया फ़ाइल की प्रॉपर्टी) के नीचे है।



Source settings विंडो खुलती है, जिसके शीर्षक में क्लिप का नाम होता है। यह विंडो Premiere की भाषा में दिखती है, और Premiere हिंदी में नहीं आता, इसलिए नीचे विकल्पों के अंग्रेज़ी नाम दिए गए हैं, पहली बार कोष्ठक में अनुवाद के साथ। दाईं ओर प्रीव्यू है, जिसमें क्लिप में आगे-पीछे जाने के लिए स्लाइडर है। हर बदलाव के साथ प्रीव्यू अपडेट होता है।



सबसे ऊपर mcpro24fps account (mcpro24fps खाता) दिखता है: कौन साइन इन है और RAW Bundle सक्रिय है या नहीं। वहाँ का बटन कन्वर्टर की खाता विंडो खोलता है।

1 Color output (रंग आउटपुट)

Premiere को मिलने वाली तस्वीर का कर्व:

- S-Log3 / S-Gamut3.Cine: डिफ़ॉल्ट। Premiere इस कर्व को जानता है और अपने कलर मैनेजमेंट से इसे बदलता है।
- DaVinci Intermediate: अपने LUT या ग्रेडिंग के लिए। Premiere इस तस्वीर को Rec.709 मानता है, इसलिए कन्वर्ज़न LUT खुद लगाएँ।
- Rec.709: तैयार तस्वीर, सीधे देखने लायक।
- Linear (BT.2020, scene) (लीनियर, BT.2020, सीन): रोशनी के मान 32-बिट फ़्लोट संख्याओं के रूप में, इसलिए सफ़ेद से ज़्यादा चमकीले हाइलाइट बचे रहते हैं। Premiere अपने कलर मैनेजमेंट से इसे बदलता है।

2 LUT

तस्वीर के ऊपर लागू होने वाली .cube फ़ाइल। इसके दो बटन हैं: Choose .cube... (.cube चुनें...) और Turn LUT off (LUT बंद करें)। LUT होने पर आउटपुट Rec.709 होता है, और Color output सूची उपलब्ध नहीं होती।

3 एक्सपोज़र, व्हाइट बैलेंस, डिबेयर, लेंस सुधार

ये कन्वर्टर जैसे ही हैं (देखें RAW प्रोसेसिंग और रंग):

- Exposure (एक्सपोज़र): −4 से +4 EV। तीर इसे 0.1 से बदलते हैं, Shift के साथ 0.01 से, Ctrl के साथ 0.5 से।
- White balance (व्हाइट बैलेंस): As shot (जैसा रिकॉर्ड हुआ), या Temperature and tint (तापमान और टिंट): 2000 से 15000 K, टिंट −150 से +150।
- Debayer (डिबेयर): MHC (डिफ़ॉल्ट), AHD, Bilinear (बाइलीनियर), AHD + color noise reduction (AHD + रंग नॉइज़ कमी)।
- Lens distortion correction (लेंस विरूपण सुधार) और Vignetting correction (विग्नेटिंग सुधार): 0 से 100 %, डिफ़ॉल्ट 100 %।

4 दूसरे विकल्प

- Develop on the processor, without the graphics card (ग्राफ़िक्स कार्ड के बिना, प्रोसेसर पर प्रोसेस करें): अगर तस्वीर बिगड़ी हुई है या ग्राफ़िक्स ड्राइवर की वजह से Premiere क्रैश होता है, तो इसे चालू करें। प्रोसेसर पर प्रोसेस करना धीमा है।
- Use these settings for new clips (नई क्लिप के लिए इन सेटिंग्स का उपयोग करें): बाद में इम्पोर्ट की गई क्लिप को ये सेटिंग्स मिलती हैं। जिस क्लिप की विंडो कभी नहीं खोली गई, वह हमेशा मौजूदा डिफ़ॉल्ट पर चलती है, इनमें बाद में किए गए बदलाव भी शामिल हैं।
- Reset (रीसेट): डिफ़ॉल्ट सेटिंग्स पर वापस, बिना LUT के।

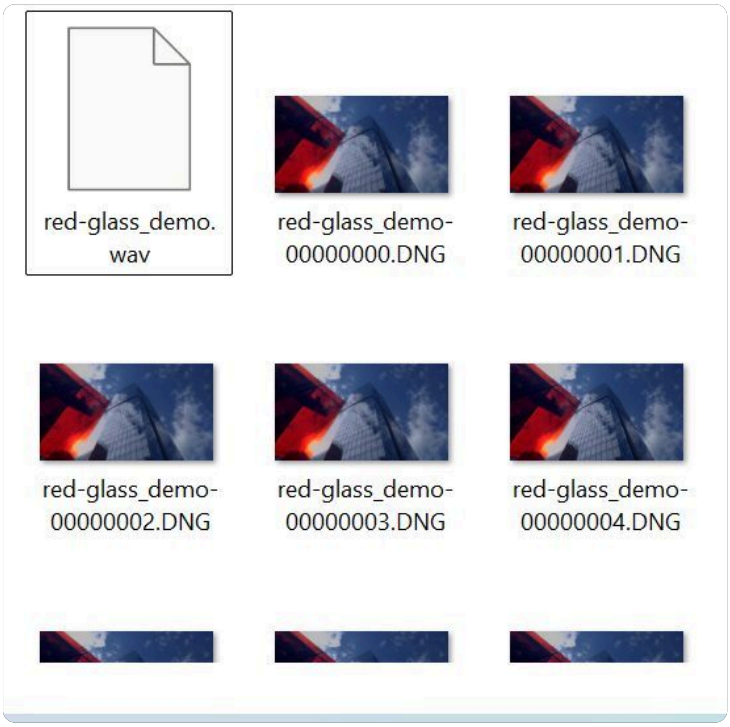
OK बटन सेटिंग्स लागू करता है, और Premiere क्लिप को फिर से पढ़ता है।

वर्चुअल डिस्क

mcpro24fps Virtual Disk, Windows में एक डिस्क जोड़ती है, जिस पर आपके फ़ोल्डरों की हर .mcpro क्लिप CinemaDNG फ़ोल्डर के रूप में दिखती है: DNG फ़्रेम और ध्वनि वाली WAV फ़ाइल। पहले से कुछ भी कॉपी या कन्वर्ट नहीं होता। फ़्रेम उसी पल बनते हैं जब कोई प्रोग्राम उन्हें पढ़ता है, और आपकी ड्राइव पर कोई जगह नहीं लेते।

यह DaVinci Resolve के लिए है, मुफ़्त संस्करण समेत, और CinemaDNG पढ़ने वाले किसी भी दूसरे प्रोग्राम के लिए। Resolve को साधारण CinemaDNG क्लिप दिखती है, इसलिए उसका RAW पैनल काम करता है। Premiere Pro के लिए इसकी जगह Adobe के लिए मॉड्यूल का उपयोग करें: Premiere ये DNG फ़्रेम नहीं खोलता।

mcpro24fps.com का इंस्टॉलर डिस्क को मुफ़्त Dokany ड्राइवर के साथ इंस्टॉल करता है (देखें इंस्टॉलेशन)। डिस्क के लिए कन्वर्टर की खाता विंडो में RAW Bundle के साथ साइन इन ज़रूरी है। इसके बिना डिस्क नहीं जुड़ती।



डिस्क पर क्या है

- डिस्क का नाम mcpro24fps है, और वह सिर्फ़ पढ़ने के लिए है।
- सबसे ऊपर वे फ़ोल्डर हैं जो आपने जोड़े हैं, अपने नामों से और अपने सब-फ़ोल्डरों के साथ।
- हर क्लिप `Clip.mcpro` एक फ़ोल्डर `Clip` बन जाती है। उसमें नंबर वाले DNG फ़्रेम, टाइमकोड के साथ ध्वनि `Clip.wav`, और अगर क्लिप में हों तो जाइरो डेटा और लेंस प्रोफ़ाइल होते हैं।
- फ़्रेम वही हैं जो कन्वर्टर के CinemaDNG **अनुक्रम** में होते हैं। छूटे फ़्रेमों की जगह पिछला फ़्रेम भरा जाता है।
- नई क्लिप फ़ोल्डर में कॉपी करने के दो-एक सेकंड बाद डिस्क पर दिखती है। फ़ोल्डर में क्लिप का नाम बदलने या उसे हटाने पर डिस्क तुरंत बदल जाती है।
- जो फ़ोल्डर ऐसी ड्राइव पर है जो जुड़ी नहीं है (USB ड्राइव, कार्ड), वह डिस्क से गायब हो जाता है और ड्राइव फिर से जोड़ने पर लौट आता है।

DaVinci Resolve में उपयोग

DaVinci Resolve हिंदी में नहीं आता, इसलिए उसके नाम अंग्रेज़ी में दिए गए हैं।

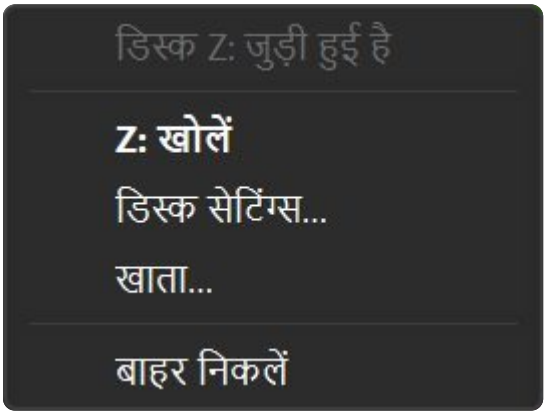
1. डिस्क सेटिंग्स में अपनी क्लिप वाला फ़ोल्डर जोड़ें (देखें डिस्क सेटिंग्स)।
2. Resolve में Media पेज पर डिस्क खोलें और क्लिप फ़ोल्डरों को Media Pool में जोड़ें, किसी भी CinemaDNG की तरह।
3. क्लिप को Camera RAW पैनल में डेवलप करें।

अगर डिस्क जुड़ी नहीं है, या उससे कोई फ़ोल्डर हटा दिया गया या उसका नाम बदला गया, तो Resolve उन क्लिप को Media Offline (मीडिया उपलब्ध नहीं) दिखाता है। फ़ोल्डर वापस लाएँ, या Resolve में क्लिप फिर से जोड़ें (Relink)।

डिस्क सेटिंग्स

डिस्क पृष्ठभूमि में चलती है, और उसका आइकन घड़ी के पास सूचना क्षेत्र में दिखता है। यह Windows में साइन इन करने पर शुरू होती है, या Start मेनू से: mcpro24fps Virtual Disk। अगर डिस्क चलते हुए इसे फिर से शुरू करें, तो इसकी सेटिंग्स खुल जाती हैं।

आइकन पर क्लिक करने से डिस्क फ़ाइल एक्सप्लोरर में खुलती है, और अगर डिस्क जुड़ी नहीं है तो सेटिंग्स। मेनू के लिए आइकन पर राइट-क्लिक करें: सबसे ऊपर स्थिति, फिर डिस्क अक्षर के साथ खोलें (जैसे Z: खोलें), डिस्क सेटिंग्स..., साइन इन करें... या खाता..., और बाहर निकलें, जो डिस्क को डिस्कनेक्ट कर देता है।





1 डिस्क पर फ़ोल्डर

इन फ़ोल्डरों की हर .mcpro क्लिप डिस्क पर CinemaDNG फ़ोल्डर के रूप में दिखती है। अधिकतम 64 फ़ोल्डर।

- जोड़ें...: फ़ोल्डर चुनें।
- नाम बदलें...: डिस्क पर फ़ोल्डर का नाम बदलता है। जिन DaVinci Resolve प्रोजेक्ट में इसकी क्लिप हैं, वे उन्हें नए नाम से नहीं ढूँढ पाएँगे, इसलिए बाद में Resolve में उन्हें फिर से जोड़ें (Relink)।
- हटाएँ: फ़ोल्डर डिस्क से गायब हो जाता है, और Resolve उसकी क्लिप को Media Offline दिखाता है। फ़ाइलें अपनी जगह पर रहती हैं।

जो फ़ोल्डर अभी न जुड़ी ड्राइव पर है, उसके साथ "(जुड़ा नहीं है)" लिखा होता है।

2 ड्राइव अक्षर

स्वचालित आख़िरी खाली अक्षर चुनता है और जब तक वह खाली रहे, उसे बनाए रखता है, ताकि आपके Resolve प्रोजेक्ट के पाथ न बदलें। आप अक्षर खुद भी चुन सकते हैं। सूची में सिर्फ़ खाली अक्षर दिखते हैं।

3 दूसरे विकल्प

- सूचना क्षेत्र में आइकन दिखाएँ। आइकन के बिना सेटिंग्स Start मेनू से खोलें।
- Windows में साइन इन करने पर शुरू करें।

बदलाव ठीक है पर क्लिक करने पर लागू होते हैं।

स्थिति पंक्ति क्या बताती है

| स्थिति | मतलब | |---|---| | डिस्क X: जुड़ी हुई है | सब काम कर रहा है। | | डिस्क शुरू हो रही है… | थोड़ा इंतज़ार करें। | | .mcpro क्लिप खोलने के लिए साइन इन करें | आपने RAW Bundle के साथ साइन इन नहीं किया है। कन्वर्टर की खाता विंडो में साइन इन करें, डिस्क अपने-आप जुड़ जाएगी। | | अभी कोई फ़ोल्डर नहीं है। डिस्क सेटिंग्स में एक फ़ोल्डर जोड़ें। | फ़ोल्डर जोड़ें। | | ड्राइव अक्षर X: किसी दूसरी डिस्क के पास है | सेटिंग्स में दूसरा अक्षर या स्वचालित चुनें। | | Dokany ड्राइवर नहीं मिला। mcpro24fps RAW Converter को दोबारा इंस्टॉल करें। | mcpro24fps.com का इंस्टॉलर फिर से चलाएँ और उसमें वर्चुअल डिस्क पर टिक लगाएँ। | | डिस्क रुक गई। फिर से शुरू हो रही है… | डिस्क अपने-आप फिर से शुरू होती है। अगर ऐसा बार-बार हो, तो info@mcpro24fps.com पर लिखें। |

अगर डिस्क जुड़ी रहते हुए RAW Bundle खत्म हो जाए, तो डिस्क एक घंटे के भीतर डिस्कनेक्ट हो जाती है, और Resolve क्लिप को Media Offline दिखाता है।

कैसे करें

आम कामों के लिए चरण-दर-चरण लेख।

YouTube के लिए HDR वीडियो

RAW क्लिप में अंधेरे से उजाले तक की रेंज साधारण वीडियो से कहीं ज़्यादा चौड़ी होती है। जो स्क्रीन HDR सपोर्ट करती हैं, उन पर HDR हाइलाइट में डिटेल बचाए रखता है।

1. क्लिप खोलें और लुक सेट करें: एक्सपोज़र और व्हाइट बैलेंस। **LUT** बंद रहने दें: SDR के लिए बना LUT HDR में काम नहीं करता।
2. **फ़ॉर्मैट** में **H.264 / HEVC वीडियो (MOV)** चुनें।
3. **प्रोफ़ाइल** में **HLG · 10-बिट** चुनें। YouTube, टीवी और फ़ोन HLG को सही दिखाते हैं, और साधारण स्क्रीन पर भी यह स्वाभाविक दिखता है। **HDR10 · 10-बिट** उन स्क्रीनों और सेवाओं के लिए है जिन्हें HDR10 चाहिए।
4. **कोडेक** अपने-आप **HEVC · 10-बिट** पर आ जाता है। **गुणवत्ता** को **अधिकतम** पर सेट करें। YouTube हर अपलोड को फिर से एनकोड करता है, इसलिए सबसे ऊँची गुणवत्ता से शुरू करें।
5. **कन्वर्ट करें** पर क्लिक करें और MOV फ़ाइल को बिना बदले YouTube पर अपलोड करें। YouTube फ़ाइल से HDR खुद पहचान लेता है, लेकिन अपलोड के बाद इसमें कुछ घंटे लग सकते हैं।

काम करते समय HDR देखने के लिए Windows सेटिंग्स → डिस्प्ले में मॉनिटर के लिए HDR चालू करें। इसके बिना प्रीव्यू सपाट और धूसर दिखता है, लेकिन फ़ाइल सही बनती है।

DaVinci Resolve में क्लिप

.mcpro क्लिप को Resolve में लाने के तीन तरीके हैं। तीनों मुफ़्त संस्करण में काम करते हैं।

वर्चुअल डिस्क के ज़रिए

डिस्क सेटिंग्स में क्लिप वाला फ़ोल्डर जोड़ें, फिर डिस्क से क्लिप फ़ोल्डरों को CinemaDNG के रूप में Resolve में इम्पोर्ट करें। Camera RAW पैनल में व्हाइट बैलेंस, एक्सपोज़र और बाकी सब मिलता है, किसी भी RAW की तरह। क्लिप अतिरिक्त जगह नहीं लेतीं, लेकिन एडिटिंग के दौरान डिस्क जुड़ी रहनी चाहिए।

CinemaDNG अनुक्रम के रूप में

फ़ॉर्मैट में **CinemaDNG अनुक्रम** चुनें और कन्वर्ट करें। आपको DNG फ़्रेमों का फ़ोल्डर और एक WAV फ़ाइल मिलती है। यह डिस्क या खाते के बिना काम करता है, इसलिए आर्काइव करने या क्लिप किसी को सौंपने के लिए ठीक है। आमतौर पर यह .mcpro क्लिप से ज़्यादा जगह लेता है।

लॉग कर्व में CineForm

फ़ॉर्मैट में **CineForm वीडियो (MOV)** चुनें, और **कर्व** में DaVinci Intermediate या S-Log3। ऐसी फ़ाइल को एडिट करना RAW से हल्का है, और लुक (व्हाइट बैलेंस, लेंस सुधार) पहले से लागू होता है। Resolve में लॉग कर्व को Color Space Transform से बदलें: DaVinci Wide Gamut / DaVinci Intermediate से, या S-Gamut3.Cine / S-Log3 से, अपनी टाइमलाइन के कलर स्पेस में।

आगे की प्रोसेसिंग के लिए बिना हानि वाली फ़ाइल

अपस्केलिंग, नॉइज़ रिडक्शन या फ़्रेम इंटरपोलेशन के प्रोग्राम ऐसे सोर्स पर सबसे अच्छा काम करते हैं जिसमें कंप्रेशन की खामियाँ न हों। CineForm बहुत कम खोता है, लेकिन कुछ तो खोता है। NVIDIA ग्राफ़िक्स कार्ड वाले कंप्यूटरों पर कन्वर्टर ऐसी फ़ाइल लिख सकता है जिसमें हर फ़्रेम ठीक-ठीक रखा जाता है।

1. क्लिप का लुक वैसा सेट करें जैसा आप नतीजे में चाहते हैं।
2. **फ़ॉर्मैट** में **H.264 / HEVC वीडियो (MOV)** चुनें।
3. **गुणवत्ता** में **बिना हानि** चुनें। यह आइटम सिर्फ़ NVIDIA कार्ड के साथ होता है।
4. **कोडेक** में: **HEVC · 10-बिट** हर रंग के लिए 10 बिट रखता है, **H.264 · 8-बिट** 8 बिट। हर प्रोग्राम बिना हानि वाले H.264 और HEVC नहीं खोलता, इसलिए पहले एक छोटी क्लिप कन्वर्ट करके जाँच लें कि आपका प्रोग्राम उसे खोलता है।
5. जब हर फ़्रेम पूरा हो, तो प्रोसेसिंग प्रोग्राम के लिए काम आसान होता है, इसलिए **की-फ़्रेम** को **हर फ़्रेम (एडिटिंग के लिए)** पर सेट करें।

ऐसी फ़ाइल साधारण फ़ाइल से कई गुना बड़ी होती है। उसे प्रोसेस करें, नतीजे को ज़रूरी कोडेक में एक्सपोर्ट करें, और काम पूरा होने पर बिना हानि वाली फ़ाइल हटा दें।